

e세상의 시작! 삼보 드림시스



당신이 꿈꾸던 e 세상의 모든 것이 드림시스로 이루어집니다! 누구나 자유롭게 컴퓨터를 사용하고 네트워크로 연결되는 은-Home 세상! 지금 삼보드림시스로 은-Home 세상의 주인공이 되세요!





1960 0840 0860 1866 1960 0860 0860 0860 086 1960 0866 0866 0866 1960 0866 0866 0866 1960 0866 0866



네트워크로 컴퓨터와 컴퓨터가 연결된다 네트워크로 기존PC를 강하게!

드립시스 EX 9100S



E ISH AT AN

24 CE 1940 AMERICA 22 253 855 52 851 87 200223 763 15 47 54 200 1925 175 851 858 7657 855 1 67 1 7 85



내 컴퓨터에 주치와가 생긴다 2년간 책임 무상 서비스

드립시스 체인지엄 5800

man to man 서비스

· 호보제를 위한 5/간 방문교육 · 채신지압 전달 중인단 운영 (제사업자·(제) · 도난호함과 최저노함 무료기업 (구입화 [년간)



Mei, mei inside opp. Pentum은 인털시의 등록 상도되며, Celevon은 인털시의 상호입니다.







BA대를 위해 제롭게 타이난 ADIH 메틸크루자 인터넷을 더욱 빠르게 기본은 더욱 강하게 도립시스 EZ R6880SI 인터 라크루 프로셔서 800AM



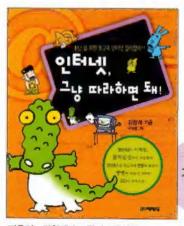
생보 One·Call 교육적수 기타지역: 080-365-3535





나, 인터넷에서 논다!

이제는 컴맹이 아니라 **넷맹 탈출** 시대! 클릭 한 번으로 과제를 해결하고, 친구들과 이메일을 주고받고, 좋아하는 노래까지 찾아 듣는다.



빵빵한 자료가 가득한 부록 CD가 들어 있어요

지은이 · 강창래 / 그린이 · 구상렬 192쪽 / 올컬러 / 값 11,000원



웅진식품

맛있는 매실의 이름, 초록매실!



는 상큼한 초록매실

몸에 좋은 매실을 맛있게 만든 초록매실!

한 번 마셔보면 이렇게 맛있는 매실음료는 처음이야라고 하실 겁니다. 마시면 입 안 가득히 퍼지는 상큼한 기운! 피부미용이나 건강을 생각 하시는 분들께 상큼하고 깨끗한 자연의 생명력을 전해 드립니다.

지금 www.woongjins.co.kr을 클릭하세요. 상큼한 초록매실이 드리는 행윤이 있습니다.





음료업계 최초 제품실명제 실시 응진 식품의 모방할 수 없는 자존심으로 제품실명제를

통해 고객 여러분과의 신뢰를 지켜나가겠습니다.



않으십니까?













The Gathering

매적 더 개더링은 새해 50개국에서 즐기고 있는 트레이팅 카드게임입니다. 매지의 세계는 Dominia라는 환타자 세계에서 벌어지는 마법사들 사이의 전쟁을 모티브로 한 대전쟁의 케임으로 운보다는 4,000여종의 카드중 일부를 신출귀몰한 전략에 따라 조합하여 상대와 대전하는 고도의 저작게임입니다. 매년 400여종의 폭특한 특징을 가진 추가 카드 시리즈가 발매되어 지속적으로 게임을 즐길 수 있습니다. 카드는 한정판으로 밤매되어 수집성이 놓으며 희귀카드와 절관된 카드 일수록 가치가 높습니다. 현재 전 세계에서 약 23억원이 걸린 국제대회가 매년 열리고 있으며 국내대회참가자는 경기후 세계랭킹에 등록되며 입상자에게 세계챔피온대회 및 프로대회에 참가자격부여 및 비용을 전액 지원하고 있습니다.

PlaneShift "me

Invasion의 첫번째 확장판인 Planeshift가 2월5일 전세계 동시 에 발매됩니다.

발매전에 새로운 확장판을 체험하실 분은 맛보기 토너에서 확 인하실 수 있습니다.

PlaneShift + 17 124

1.27일(토) 오후1:00 실덱▶서울-강북토너센터(02-322-9847) 1.28일(일) 오후1:00 부스터 드래프트▶부산-게임랜드(051-255-9220)

초보자 선명회

서울 매주 토요일 오후 2 : 30분 강남(568-8297), 강북 게임센터(322-9847) 부산 매주 일요일 오후 1:30 게임랜드(255~9220) 참가자에게 입문댁을 무료로 드립니다.

DCI공인 매지 토너먼트 매주말 개최

매주 토필요일 세계랭킹에 등록되는 공인경기가 열립니다. 자세한 일정은 www.magicthegathering.co.kr에서 확인바랍니다. 참가비는 무료입니다.



위저드한국공인대리점 (주) 인 터 하 비

한글 www.interhobby.co.kr



강남게임센터 568-8297 🤰 용산직영매장 714-8297 강북게임센터 322-9847





인터넷쇼핑몰:www.cardgames.co.kr

All trademarks are property of Wizards of the Coast, @Inc.2000 Wizards of the Coast, Inc.



만화 에니메이션 게임 캐릭터 그리기

인물묘사의 포인트 감정표현의 테크닉 동작묘사의 마스터

21세기 최고 유망 직종 애니메이터!

이 체계적인 교본이면 당신도 프로페셔널이 된다!

세계 애니메이션 시장을 석권한 일본 애니메이션의 영광을 이끌며 이제는 세대를 초월하여 살아 숨쉬는 전설이 된 〈나우시카〉,〈아키라〉,〈천공의 섬 라퓨타〉,〈로도스섬 전기〉… 듣기만 해도 가슴 설레는 이 애니메이션에 빠짐없이 참가해온 大애니메이터 오자와 타다시가 전해주는 애니메이션 캐릭터 그리기의 체계적 결정판!

☆어떤 책인가?

이 책은 한 마디로 애니메이터가 되려는 사람을 위한 최적의 교본이다.

이 책은 단순히 캐릭터 그림을 잘 그리게 하는 책이 아니라. 애니메이터로 하여금 일반 영화의 감독이 주연 및 조연 배우들을 캐트링하는 애니메이션 캐릭터를 창조하고, (캐릭터에게 다양하고 풍부한 감정을 부여하고 정확한 동작과 액션을 묘사함으로써) 그들의 연기(?)를 최고의 것으로 다듬어내게 하는 놀라운 책이다. 이 시리즈와 더불어 기초부터 재미있게 연습하다 보면, 당신은 어느새 무비카메라의 앵글적 시각으로 애니메이션 캐릭터를 대하는 놀라운 체험을 하게 될 것이다.



인물묘사의 포인트

캐릭터의 창조는 철저한 기본기가 있어야 가능하다. 제1권인 <인물묘사의 포인트>는 제0무리 슈퍼초급 자라도 자연스러운 인물 묘사를 가능하게 하는 자상하고 친절한 조언으로 가득 차 있다. 여러 가지 타입의 얼굴 표현과 다양한 채형의 묘사는 물론, 완벽한 입체감과 각 부위의 자연스러운 조화에 이르기까지 캐릭터

의 인물묘사를 위한 모든 것이 담겨 있다.



감정표현의 테크닉

제2권 <감정표현의 테크너>은 당신이 심혈을 기울여 창조한 캐릭터로 하여금 아주 미묘한 심리 연기까지 착착 소화하는 명연기자로 만들어 줄 것이다. 이 책에는 가장 기초가 되는 감정표현(희로애락 등)을 기호화하여 체독하는 과정부터 시작하여, 게임・명랑만화・로봇만화・탐미파・사실적 캐릭터・학원물 등에

등장하는 타입별 캐릭터의 풍부한 감정표현과 그에 상응하는 전 신 연출을 배옮 수 있다.



동작묘사의 마스터

이 시리즈의 완결편으로써 캐릭터 와 캐릭터 그리고 캐릭터와 배경 사이 의 조화 및 원근감에 대한 철저한 분 석으로부터 시작하여, 캐릭터가 취할 수 있는 모든 등작, 즉 서고, 않고, 눔 고, 걷고, 달리는 동의 모든 기본 동작 등에 대해 완벽하게 마스터할 수 있게 한다. 이 세 번째 책을 끝낼 즈음 당신 의 캐릭터는 작업대 위에서 당신에게

이렇게 불평할 지도 모른다. 이봐요, 애니메이터씨! 당신 나를 너무 혹시시키는 거 아니에요!

구입문의전약: ☎ 032) 621-1335, 336-5151

통신판매조전문매장

게임매니아의 만족도200%

게임을 구하기 어려우신가요? 지금 바로 전화를 들고 게임시티의 회원이 되십시오! 그때부터 당신도 매니아 입니다.

중고 게임기 최고가 매입 최저가 판매

게임시티(명지대점)

▼.02)372-0082 삼천리꼭꼭빨리

주택은행: 922902-01-095651

농협: 100104-52-242061

예금주 : 홍한주

게임 백화점

T.02)393 - 2463

국민은행: 340-24 0032-832

우체국: 010033 - 0150212

예금주 : 최 민화

비디오게임의 모든것은 게임시티와 함께…

개폐업 상담환영, 타업체와 비교후 결정 하십시오.

H일 QXA 와 통시 한 1호

0600-0909에는 상상 이상의 선물이 기타리고 있습니다



참여방말 : 메뉴에서 0번을 누른다

참여시간 : 회, 목, 토 오후 4시~6시

상품 소개

1중 : 고급 디이어리 2승 : 문화상품권 3중 : 최신 PC 게임

4중 : PUMP IT UP



서비이빌





참여기간 : 한달 동안 실시

잠여방법 : 메뉴에서 3번을 누른다

상품 타는 방법

청기백기홍록기 게임/3:6:9 대전을 실시하여 매달 30일날 당첨자 발표

누르세요!

상품 소개: 아래를 참고하세요!!!

취미 : 모든 게임 골고루 하기 특기 : ARS 상담을 특유의

사투리로 재밌게 이끈다.

ID : 전군



특등) Geforce 64M···1명



1종) 부두 3 3000~1명



2등) 드림액션…1명



3등) 로지텍 게이밍 마우스…1명



4등) 사를 라이브 밸류 투…2명



5등) PUMP IT UP--2명



6등) 최신 PC게임···3명



9등) 문화 상품권 3명



8등) 최신계임 공략단행본… 5명



10등) 다이어리…10명





기타 문의 시항: 02-3142-6843 제우미디어 기획팀

큊으 푸짐한

재 사 는

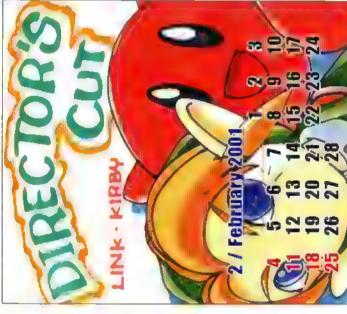
公音





illustrated by 신지군





illustrated by Ashin

하



illustrated by okyuh



ontents



€ 2000 SQUARE

Illustrated by SEED

발행인 백석기

이 사 감진훈

편집장 오큐석

정보 취재림 최병털 이용력 팀장

이 규석 부팅장

최목운 서상학기자

문성호 송찬용

0 상혁 객원기지

어시스트 강준수 고배삭 곽동어 구교남

김관식 김관영 김상목 김유탁

김인찬 김진목 박현용 송찬용

오원식 이수원 이온수 마준오

임성환 장수호 장은색 점제원

일러스트 오지현 이어진 양성길 정세연

디자인 김현우 이미경

어시스트 감성준 김선형 채진우 박미해

영업 김토민 부장 박준석 과참

관리지원 김상균 부장

박효심 주임 박정하

전화문의

취재 - 편집 :02) 336-4641~2

디자인 :02) 336-4643

광고·영업 . 032) 621 ·1335~6

관리지원 .02) 336-5151

정2,구독: 032) 621-1335~6

FAX: 02) 336-4644

ID: G_2000.80 8 -- E) (주)생각나라: www.sgnsoft.com

게임라인: www.e-gameline.co.kr

제임다인 2001 년 제안독점호 종권 54호, 1996년 6 텔 25일 등록, 등록반호 리B234(1997년 8월 25일 등록 변경, 2001년1월 31일 발명, 경기5,800원,

방향인 양전적인 백역기, 인해인 가게되 발명하 (주) 생각 나와(內容 화병사) 이후 구 內교 등 46.6-3번째 대인 BAD 3F 대표 번역 02 -336-4642, FAX 02 336 4644) 인해서 (꾸타라 그래 째스(서울시) 전약구 당연동 729~21)

 메일라이은 한국 **행을 유리위원의 도시잡지 윤리강 령 및 그 실천요강을 준수합니다. 게임라인에 실린 글과 사진 그림 등 모든 자료중 별도의 효기가 없는 것은 (주) 성과나라에 2 지작권이 있으므로 저작권함에 의해 무단 목제를 급합니다

한1996 2001 취생각나라 를 GAMELINE



CD라인 도우미

아방에 앉아서 일본의 CM을 본다. 기절초풍, 상상불러, 요절복통의 일본 게임광고를 즐길 수 있다. 선라이즈 영웅담 R의 경쾌한 선율과 바운서의 R&B풍의 엔딩곡 Forevermore의 때력적인 선율과 함께 하는 라인노래방, CD라인은 계속 되어야 합니다. 쭈우욱~

라인스페셜

게임 매장들은 어디로 갔는가?

한국 비디오게임 시장의 뿌리라고도 합 수 있는 용산전자상가, 지난 10억 년에 검찬 용산의 변 화, 게임샵의 숫자가 줄어만 가는 이유를 분석하며 용산의 미래, 나아가 한국 비디오게임 시장 의 미래와 그 발전반향에 대해서 논한다.

DC 기획

벚꽃이 필 무렵…

DC에서 가장 잘 나가는 게임, DC를 되살릴 수 있는 유일한 게임이라 임검어지는 사쿠라대 전 시리즈. 3의 발매를 앞두고 두 차례에 검쳐 사쿠라대전 시리즈에 대해 알아본다.

AC 스페셜

아케이드 프로게이머 프로젝트 시동!

집체해 있는 국내 아래이드계에 이오리스는 황력소가 되어줄 수 있을 것인가? 새롭게 시작되는 이오 리스의 'THE KING OF FIGHTERS 2000 천왕전'의 모습과 현재까지 결정된 16강을 소개한다. 또 다른 프로게이머 리그 인터존 21 + PKO의 모습도 같이 전한다.

라인 늬우스

기존 라인 일기의 품읍 과감히 버리고 새로운 모습으로 태어난 라인 낙우스! 그 동안 독자연서 를 바탕으로 비밀리에 기획추진 중이었던 프로젝트의 전모가 밝혀진다. 비디오 게입업계의 X-File! 라인의 모든 것을 적나라하게 밝힌다!

에나칼링

어른이 되는 법

전국의 군바리들이여, 때어나라, 일어나라! 애니 속에 등장하는 여성캐릭터들을 통해, 그리 고 스토리 속의 그녀들을 통해 과연 그 밑바닥에 어떤 성적인 베시지를 많고 있는지에 대해 서 삼펴본다. 지구가 멸망해도 합면 한다!!!

게임윤결제

본의 아이돌

유라시아 익스프레스 살인사건, 러브스토리, 스페이스 비너스라는 실사게임에 등장했던 미 소녀-아이들에 대해서 살펴본다. 더불어 일본의 아이들은 어떻게 만들어지는지, 그녀들이 가지고 있는 매력은 어떤 것인지도 알아본다.

22

2

40

78

232

240





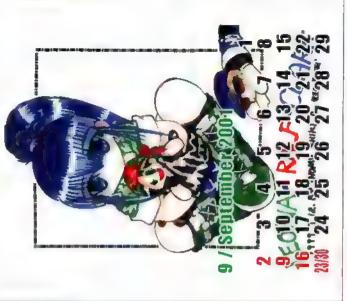












illustrated by INOMU SHIKI illustrated by zinno





E 200 GAME INE

illustrated by zhno

DREAMCAST

PLAYSTATION & 2

ARCADE & 车叫 &

HEAD LINE

1 편집장 논평

2 라인 스페셜

8뉴스 라인

16 구매기어(트

22 CD라인 도우미

26 독자광장



DREAMCAST

30 DC 신작 40 DC 기익

44 DC 게시판

PLAYSTATION

48 PS 신약

62 PS 기약 64 PS 비평

66 PS 게시판



AC&RUS

70 AC&유대용 신작

78 AC 스메일

80 AC 격투특집

84 AC 고전게임(6

SE AC HIME



분석판

가면라이더 쿠우거 〈PS〉

BLOOD (PS2) 4

선사의 선물 마알황국 아이기 (PS2)

바운서 (PS2)

7~모르모스와기병대~ 〈PS2〉

기동면사 건민 《PS2》

판타지스타 윤라인 (DC)

파이널 판타체 〈WSC〉

에오더스(게티 (PS)

LINE-ORIGINAL

217 라인 오리지널

218 라인 늬우스

220 프라모델

222 정준 여행기

224 캐릭터&성우

226 미라클 걸쯔

230 B급 게임의 심오한 세계

232 애니 컬럼

236 일러스트레이터 등

238 코스프레

240 게임& 컬셔

244 쓰레기세상

246 라인용급실

250 매찍 더 개더링

252 사자원의 세계

254 발매 스케줄



4 80 01) 1

* IRPURATE SOL H Z XF N II II SEE PARK S SE

Hi M 8

AND A R P. RESERVE . ST4 I

RASPRES C

Ye go Free Mo Book in Sank AFTER AFTE A Napol I space Entern, consent

Mr. FAS TRACE TO RICHTS

SER TERMENT

K SER

p- 1 9 11 RM 5 H FERT I HY FR ANNEL RALTS STARTS

1 VIETHAL VA 1 R VIAL BERGING THE VE - 11 11/11

Franch. entern to with

or et og har STANK B 19 1 1 felt 1 RES RE

HK K AL 4 c J*

tions. Roll Rese ed - 5 neu IL FM THE

2 1 2 F BANKEY F 5 4

on as S ATEC 44 RESENTED HASSA - BAS ME - L BIN A DE BIN A

Soutputs am to Kat H + R F Sample offer to ARI S SE S W HERS STRIBUNY ISLAN Alt. Th MATABASTIAN C 1 254 mm Name & attende

TO TRebt Reserved

and the soul of DERIVER THE RESERVE

948 1 1 1 1 1 1 1 M R chi R-45-6 6 126.

९०० प्राच्या स्वाधिक

constant afficient flustration dance but for rather to the state of th

ाहरोते हें स्थानक ज्ञानिक व्याप्त कारण विश्वास कर है है अपने पेहा हिस्सी हैं है अपने के लिए हैं कारण कर है है के कारण है है कि अपने के लिए कारण है कि अपने कारण है कि अपने के लिए कारण है कि अपने के लिए कारण है कि अपने कारण है कि अपने के लिए कारण है कि अपने के लिए कारण है कि अपने कारण है कि अपने कारण है कि अपने के लिए कारण है कि अपने कारण है कि अपने

ाने व क्षेत्रकार प्रति कार्य के कार्य है जाते भी तार कार्य की कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य इ.स. १९२० कार्य के कार्य कार्य कार्य की की कार्य के कार्य के कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य की की कार्य के की क इ.स. १९२१ की कार्य के कार्य के कार्य के कार्य कार्य की की कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य कार्य

라인 편입부 일등

GAMELINE 2001/湘田集書

याथा पारुहिए अवाद ग्राह्मिश

오랜만에홈페이지 업데이트를 위해 용산으로발걸음을 옮긴다. 한 달에 한번 클로 업데이트를 위해 용산을 실실이 들어볼 때마다 느끼는 점이지만 매장의 수효가 늘어나는 일은 거의 없는 것이다. 지난달에만 해도행업을 버젓이 하고 있던 곳이나 게임매장은 간데 없고 점점 휴대전화의 거리가 되어가고 있다.

급: 김분한 / 보초 : WVF

I. 게임 한국은 정말 있는가

제임방의 전국적인 확산과 스타크래프트의 범 국민적인 인기에 힘임어 불과 2, 3년 사이에 우리 나라의 게임에 대한 시각과 대우는 많은 변화를 갖게되었다. 한국에서도 밀리언센터 게임이 동장하고 외국의 제작사가 취접 국내에 와서 사연회를 갖는가 하면, 각종 케이블래널들에서는 신종 직업으로 불리는 '프로게이머 들의 프로게임리 2분 중계하고 있다. 또한 DDR이라고 불리는 음악게임들의 히트로 PUMP FT UP'이라는 게임을 세자한 '안다미로'의 매출액은 웬만한 대기업에 맞먹을 정도로 어마어마한 액수를 기록하고 있다. 역시 게임방의 천국적인 확산과 '건용선'의 대중적인 보급으로 인해서 온라인 게임을 온영하는 일부의 소프트 하우스들은 연수백 억대의 매출을 올릴 정도로 한국의 개임시장은 급팽창했다.

하지만, 정말로 한국의 게임시장은 성장했는가? 라고 물어온다면, 필자는 아주 자신 있게 확인할 수 있다. 대답

은 '아니오'이다. 지금도 한국에는 매달 몇 개씩 게임회사들이 도산하고 있으며, 기회한 프로젝트를 게임이라는 완성물로 내놓는 회사는 극히 소수에 불과하다 대부분이 '기획단계'에서 사라져버리고 있다는 이야기다고 이유는 간단하게 '실력'과 '돈'이 없기 때문이며, '실력'을 기를 수 있는 기반을 닦아주는 '교육시설'도 제대로 된 곳 하나 없다그리고 무엇보다 가장 존 문제는 이렇게 함들게 게임을 만들어서 패키지를 발해했자

사주는 사람이 없다는 것이다. 지금의 한국의 제임시장의 가장 큰 딜레마는 바로 '사주는 사람은 없고, 바람잡이와 구경꾼만 많은' 어딘가 비틀려 있는 현실이다

Ⅱ. 사라져 가는 게임배장들…

1991년 당시, 국내에서 발간되는 게임잡지의 기사 내용은 대부분이 공략으로, 신작정보나 발매일정표와 같은 기초적인 태이터조차 제대로 전달해주지 못하는 실정이었다. 따라서 신작의 발매여부와 정보를 알기 위해서는 직접 게임매장이 있는 용산으로 가는 것이 최선의 방법이었다. 그 당사에는 펼자가 다니던 고등학교가 있는 강남에만도 수십 개의 게임매장이 있었으며, 대치동의 아파트단자들을 가로질러 가면 10개 이상의 게임매장들이

존재했다 용산의 경우 신용산지하차도를 지나 나오면 바로 우축 21동에는 길을 따라 개임매장들이 줄을 지어 들어서 있었으며, 나진 12, 13동도 용산버스터미널족 방 면에 위치한 가게는 선부 게임매장이었으며, 12동과 13 등이 마주보는 골목도 전부 개임매장이었다. 13동의 1, 2 충도 대부분 게임에장이었고, 용산 터미널 2층과 17동 2 충도 개입매장이 많이 있었다. 하지만, 지금은 어떠한가? 지금은 거의 일수일 단위로 1개씩 게임매장이 문을 닫고 있다 동네게임매상률이 사라진지는 이미 오래이며, 용 산 최대의 브로커 유통업체였던 14사 마저 지금은 종최 용 감춰으며, 역사 확대의 브로퀴 중 하나였던 『사 존차 도 사실상 문을 닫은 거나 마찬가지만 상황이다 용산에 서는 절대로 양하지 않음 것 같았던 선주물을 전문으로 하던 'S게임' 과 같은 매장 또한 지금은 휴대전화 매장으 로 업종변경을 한 상태이다 이러한 게임매상의 감소현 상은 아래에 있는 표를 보면 쉽게 이해가 될 것이다.



위의 표만을 보면 그다지 많은 매장이 줄어들지 않은 것처럼 보이지만, 실제로는 대부분의 매장이 사실상의 소매점 업무를 포기했다는 점, 작은 소매점끼리 합병하여 사실상 하나의 매장으로 운영되는 곳, 또는 게임기는 부수적으로 취급하는 곳이 많다는 점과 통계에 수리 전문점을 포함했다는 점을 감안하면, 실제적인 소매점 수는 현재 40개를 넘기지 못한다. 또 금년 1월 들어 13동의 매장수가 급증했으나, 이는 13동 지하의 대형 게임센터가 그 규모를 반으로 줄이며 생겨난 공간에 테크노마트로부터 이전해 온 매장이나, 또는 용산의 기존 매장의 이전을 위해 제2매장을 연 곳이 대부분으로, 신규 개업은 거의 없다. 또한 제2매장을 연 경우, 이전이 완료되면 기존의 매장을 매쇄할 것으로 예상되므로 심정적으로 엄마 후에는

다시 대폭 감소할 것으로 예상된다 그럼, 어째서 게임에 장들은 이렇게 문을 닫거나, 엄종전환을 하는 것인가? 가 장 큰 이유는 역시 '사주는 사람' 이 없기 때문이다.

사주는 사람이 없어 일정한 수입을 보장할 수 없는 상황 에다가 국내의 실정법은 이러한 소매점들의 권역을 조금 도 보호해 주지 않는다. 지금의 유거들이 제대로 알아야 할 것은 용산(게임매장의)상인들은 '의도적인 범벅자' 가 아니라는 것이다. 그들은 유통상의 어떠한 불법행위를 한 사람들도 아니고 밀수업자도 절대 아니며, 청소년 들의 돈이나 담내는 모리배도 결코 아니다. 많은 사람 놀이 이들을 '용팔이' 라고 부르며 비난하기도 하지만, 이 들어야말로 국내의 척박한 게임시장을 10년 넘게 이끌어 온 사람들이다. 어째서 이런 사람들은 비난하면서, 불법복 제를 권장하는 일부 통신 동호회에 대해서는 아무런 비난 도 하지 않는가" 지금 우리 한국의 게임에장을 절망으로 물아넣은 가장 큰 주범은 바로 '게임 유저' 자신들인 것이 나 그렇다면 '매장들이 왜 사라지는가'' 라는 집문에 답하 기 위해서는 먼저 국내 비디오게임 시장이 어떻게 변화해 왔는가를 아는 것이 필요할 것이다. 국내 바디오게임 시작 의 변천사용 아래의 내용을 통해 간략히 알아보자.

1986년 이전

이사인에임의 올림픽 등의 유치로, 가존의 지저분하던 상 가들을 정기 이전시키려는 정부정책의 일환으로 용산의 청 과물 사장을 가락동으로 이전하고 그 자리에 새로이 전자상가 을 조상하게 된다. 비료,오게임 매장들은 최초의 이전 때부터 용산에 발을 돌아놓기 시작하였으며 전자상가의 상권은 이전 이 거의 완료된 1985년 5월을 기절으로 제문상가에서 용산으로 완전히 이동하게 된다. 사실상의 여명기라고 할 수 있다.

1986 ~ 1990년

게임기에 관련된 상권은 대부분 용산으로의 이전이 완료되어간다. 이 때는 MSX와 FC로 대표되는 88,트 게임기의 전성시대로 당시의 소프트웨어 유통은 실점법이 만들어지지 않은 상황에서 어떠한 제재도 받지 않고 매우 크게 성정할 수 있었다. 하지만 이때부터 저작권 등의 개념이 매우 희박하여 대부분의 소프트웨어가 무단 복제되어 유통되었으며 MSX용 게임다스켓을 카파해주는 업체들이 호황을 누리던 시절이었다.

1991~1994년

0,때가 시설상의 황금기, 16번 등 게임기통로 시장은 무료 역이 있었으며 정식수입을 통해 유통하는 언체용도 많이 있 있기 때문에 시장자체에 활기기 있었다. 교환제도와 존재로 유자는 저렴한 가격에 게임을 즐길 수 있었으며, 소매점은 삼 대적으로 위한부당을 좋여 매니악하고 아이너한 것들에 이르 가까지 다양한 소프트웨어가 시장에 유입되었다.

1994 ~ 1996년

차세대 게임기들의 등장으로 서장은 급변하기 시작한다 카트리지보다 유통하기가 쉬웠던 CD-ROMO 라는 매체 덕분 에 소매점은 전보다 다랑으로 게임을 들어오기 시작했으며 이때부터 교환제도는 설자리를 조금씩 잃어가게 되었다. 또한 CD는 유입이 쉬운 반면, 악성재고의 발생률도 높아 점차 비 디오게임 시장은 대작 위주로 흘러가기 시작한다.

1996 ~ 1997년

'음비법' 의 발효와 함께 일본이가 등장하는 개임(사실상의 배디오게임 전투)이 전면 수입금지 품목이 됨에 따라 게임해. 장들은 집중적인 단속의 대상이 된다. 다들어 이때부터 게임 매장에서 게임을 진열해 놓고 소비자가 고르는 청상적인 상거 래 행위는 차취를 감추게 되며, 음성화가 진행되기 A 작한다.

문제의 IMF의 영향으로 사장은 '복사CD' 를 중심으로 전 환되어진다. 또한 SS의 사실상의 음력으로 PS는 최고의 전 성기를 맞이 하며, IMF였음에도 불구하고 국내에도 엄청난 수 의 신규 유저가 탄생하게 된다.

1999년 이후

DC의 보급과 함께 DC유자 시아에서는 정흥을 사용하는 문화가 형성되어지게 된다. 하지만 이미 거대화된 복사CD 시 장에 밀려 DC는 그다지 인기를 얻지 못한다. 사화적으로는 일대의 스타크래프트 얼풍의 영향으로 수많은 비디오게임 유저들이 PC게임으로 들어서고, 가존 유저층이라고 할 수 있 는 10대 후반~20대 초반 의 계층의 소비문회는 점차 개입 방 과 '모바일'로 옮겨가기 시작한다.

面. 게임 소매점, 그 끝없는 적자명영

당신은 단 한번이 라도 비즈니스 또는 '유통' 이라는 것을 해 본 경험이 있는가? 자 금 이 글을 읽는 대부 열빤적인유통의 구조



분의 독자는 학생 또는 백수일 것이고 따라서 그런 경험 이 있을 리가 만무하다 그렇기 때문에 아주 간단하게 유통의 논리에 대해서만 설명을 하도록 하겠다.

위의 표는 가장 간단하게 유통의 흐름을 표시한 것이 다. 표를 설명하자면, 생산자는 개화를 생산하여 중간 도매상에게 공급하면서 '어음' 을 받는다. 혹은 중간 도 메상으로부터 '예치금' 이라 불리는 선금을 미리 받아둔 상태로 물건을 공급하는 과정에서 일단 그 예치금의 일 부의 권리를 받는다. 그것을 받은 중간도메상은 소매점 에 다시 '중간마진' 이라는 것을 불여서 공급하는데, 이 과정에서 소매점 역사 대급은 불건을 받는 시점에서 주 는 것이 아니다. 소매점도 중간 도매상에 애치금 형식으 로 물건을 공급받거나, 후불방식, 어음 등의 여러 가지 방법으로 물건을 일단 공급받는다. 이렇게 공급받은 물 건은 모두 '제고' 에 해당한다. 제고라는 것은 '팔리지 않아서 쌓아둔 물건'이 아니라, '아직 팔리지 않은' 모 든 상품을 '제고' 라고 부른다. 그라고, 일정기간동안 소

매점이 판매하여, 더 이상 팔릴 가능성이 희박한 제고는 다시 중간 도메상에게 반품을 하는 것이다. 중간 도메상 은 역시 같은 방법으로 생산자에게 재고를 반품한다. 이 러한 체계에서는 물건이 팔리지 않는 책임을 지는 것 은 생산자와 중간 도메상이다. 물건이 안 팔리면 장사 가 안 돼서 소매점이 피해를 입을 수는 있겠지만, 악성 재고가 산더미처럼 쌓인다고 해서 소매점에 돌아가는 피해는 거의 없다. 간단하게 말하자면, 세가의 게임기와 게임이 안 팔려서 세가가 지금까지 수많은 작자를 보았 다고 하도, 게임메장들은 그걸로 인해서 어떤 책임도 지 지 않는다는 것으로 설명하면 이해가 더 쉬울지도 모르 겠다. 그럼, 이것을 국내의 비디오게임 시장에 알맞게 대입해보자. 표에서 '생산자' 의 역할을 하는 것은 일본 에 있는 게임 도메상이다. 중간 도메상의 역할이 바로 소위 말하는 '보따리 장수', 소매점의 역할은 당연히 국 내 게임 소에섬이다. 그럼 간단하게 사고를 확대해보면 소매점은 상품이 팔리지 않아 악성재고가 되어도 반품 할 곳이 없다는 것을 추른할 수 있다. 물론 어컨 경우 중 간도메상은 물건이 팔리지 않는 것에 대한 책임을 전혀 지지 않는다 책임은 100% 소매점이 감당하는 것이며, 물건이 많이 팔리건 적게 팔리건 재고가 쌓이는 이상은 소매점은 적자를 누적할 수밖에 없는 것이다. 이런 상황 에서라면 당장에 게임소매점을 좀더 위험부담이 적고 안정된 수익이 보장되는 업종으로 전환하는 것은 당연 한 선택일 것이다 여기에 설상가상으로, 1994년부터 국내에서는 일본어가 들어가는 영상물 · 음반 · 게임 등 에 대한 강력한 규제정책이 실시되었다. 그리고 1996년 제정된 '용비법' 과 2000년 개정된 '용비개법' 으로 인하 여 게임메장의 상행위는 무조건 '불법 상거래'로 규정 되어 단속의 대상이 되어왔다 게임메장의 목을 조르는 것은 바로 아래의 음비개법 18조 5항이다

누구드지 제1형의 규정에 익하여 등급분류통 받지 아 나하거나 등급분류를 받은 비디오물 또는 게임들과 다음 내용의 비디오물 또는 게임물을 제작 규용 사청제공 또 는 모락 제공하여서는 아니 되며, 제2항 제3호에 해당하 는 비디오을 및 게임용은 연소자에게 유통 시청제공 또 는 오락제공을 하여서는 아니 된다

이 법을 안은 문구가 매우 아메 모호하며 지나치게 광범 위해서, 해석하는 사람 나름대로 적용할 수 있는데 목하 '심의를 받지 않은 게임을 파는 것은 무조건 위법행위이 다'라는 조함이 그러하다. 결국 게임을 '사는 행위'는 함 뱀이어도, '꽈는 빵위'는 무조건 불법이라는 상식적으 로 이해하기 힘든 법 조항 덕분에 국내의 개인소매정들은 늘 단속의 대상이 되어야만 하고, 단속을 받지 않는 대가 로 거액의 삼납금을 바치고 명맥을 유저하는 실정이다.

그럼 여기서 한기지만 더 짚고 넘어가도록 하자. 과연 소매점은 정품 1장을 팔아서 얼마만큼의 이득을 내는가? 이주 단순하게 계산을 해보도록 하자. 얼마 전에 발매된

테일즈 오브 이터니야 의 경우를 여름 들어보면, 발매 가는 6,800엔이다. 이 게임은 발매일 당일 응산의 소매점 돌에서 밀봉이 85,000원에 판매되었다. 발매기가 6,800 언이면, 보통 당일날 할인점에서 8,120엔에 판매한다. 그 러나, 일본은 상품을 구매할 때 5%의 소비새를 내야 하 므로, 개당 실제 구매기는 6,426엔이며, 한화로 계산하면 70,686원이다. 테일즈 오브 이터니아 의 경우 대불 케 이스이기 때문에 상당히 많은 부피를 차지하며, 여행기방 에 가득 넣을 경우 50개 정도가 한계수립이다. 여기저기 가방에 구겨 넣어도 1사람이 일봉으로 가져올 수 있는 양 은 100개를 넘지 못한다. 여기서는 편의를 위해 100개라 고 가정하도록 하자. 김포>도교 의 직항 바람가는 가장 싼 항공편이 41만원이다. 국내 공항에서 공항새 19,000 원을 내며, 일본의 국제공항에서 공항세 2,900엔을 낸다. 공항에서 숙소가 있는 시내까지 가는 차비만 700엔 정도 이며, 이무리 싼 인박집에서 잔다고 해도 하룻밤에 3000 엔운 줘야만 기능하다. 사랑은 밥을 안 먹을 수 없기 때문 애 한까에 확하 300엔 이상의 식사비는 사용해야 한다. 결국은 이무리 안 써도 한번 왕류에 70만원 이상을 쓸 수 밖에 없다는 이야기이며, 70,686원에 산 게임이 85,000 원에 팔리고 있었다는 것은, 이 사람들이 소매점에 넘긴 가격이 8만원이라는 말이 된다. 결국 보따라 장수는 1장 에 1만원씩을 낡기는 것이고, 소매점은 계임이 비싸나. 싸나 5000원 정도의 이익밖에는 챙갈 수 없다는 결론이 나온다. 한정판을 비싸게 판다고 욕하는 사람들도 많지 만, 설제로 소매점은 30만원에 팔고 있는 한정판을 중간 도메상에게는 27만원 정도에 공급받은 것이다. 8만원으 로 5,000원을 남기는 것과 27만원으로 3만원을 남기는 것 중 어느 것이 이익이냐고 한다면, 배즈니스적 관점에 서 보았을 때 당연히 전자의 경우가 몇 배는 이익이다. 물 돈, 몇 일이 지나면 일본에서도 좀더 많아 할인해주고, 국 내에 반입되는 가격도 내려가 매장에서도 1장에 1만원 정도씩의 마진을 낼 수 있을 것이다. 하지만, 그런 국내 최대의 전자상가 한복판에 놓여있는 매장의 임대료가 열 마일 것이라고 생각하는가? 국내 유명 백화점의 2평짜리 상품코너를 임대하기 위해서도 관리금과 계약금을 빼고 순수한 월 임대료만 200만원 정도를 줘야 한다. 필자는 용산에서 장사를 해본 적이 없기 때문에 정확한 양대료가 얼마인지는 알지 못하지만, 저 정도 네임밸류가 있는 장 소에서 100만원 이하의 임대상기는 없다고 보는 것이 상 식적이지 않나 생각한다. 결국은 게임 200개를(그것이 정품이던, 복사이던 간에) 팔아이만 한달치의 임대료가 나온다는 이야기이며, 직원 1명당 월급을 100만원 정도 를 준다고 가정했을 때, 직원 2명 짜리 매장은 거기서 400장을 더 팔아야 직원 월급이 나온다. 당신 같으면 이 런 상황에서 게임소매업을 하고 싶은가?

그럼 대책 왜 그들은 그곳을 떠나지 않고 자리를 지키 고 있는가? 이유는 두 가지 경우가 있는데 하나는 안정된 고정고객 확보로 일정한 수익을 내는 매장의 경우(사실상 2개소뿐이다), 나머지는 10년 전부터 계속 그 일을 했기 때문에 어쩔 수 없이 하는 경우이다. 적어도 1994년 이전 에는 이런 매장들도 꽤나 장사가 잘되는 신흥산업이었다. 거기에 대한 이야기는 좀더 아래에 가서 하도록 하자

Ⅳ. 복사와 원판(정품), 무엇이 문제인가

● 왜 유저플은 '복사'를 사용하는가? ●

-게임 소매점이 장사가 되지 않는 이유-그 원인은 너 무도 극명하여 더 이상의 어떤 원인을 찾는 것이 쓸모 없 울 정도이다. 원인은 게임을 안 사기 때문이고, 게임을 안 사는 가장 큰 원인은 바로 '복사' 라는 손쉽고 경제적인 방법이 존재하고 있기 때문이다. 게임 소매점도 분명하 '복사'CD'를 팔고 있다. 1장에 3000원, 보통은 5000원 에 판매한다. 하지만, 이렇게 판다고 해서 1장에 5000원의 야익을 남기는 것은 절대 아니다. CD의 제작원가가 1000원도 안 한다고 해서 원가만을 보면 안된다보통 프레스로 들어오는 복사'CD의 도메가는 2000~3000원 사이이다. CD-R로 제작한 복사'CD의 경우도 이미 정해진 브로커에게서 공급받는 것이기 때문에, 프레스보다도 오히려약간 더 많은 돈을 지불하고 구매한다결국은 소매점은 복사'CD도 잘 팔아야 1장에 3,000원의 마진을 남긴다는 것이다 이래가지고는 한달 내내 장사해도 유지비조차 나오지 않을게 국명하지 않은가?

국내 통신망의 대형 개임 동호회들에서 연례행사처럼 거치는 것이 바로 '복사CD의 찬반 논쟁' 이다. 사실, 이 런 명백한 불법행위를 토론까지 한다는 것 자체가 게임 한국' 아라는 말의 달레마를 단적으로 보여주는 것이겠 지만, 찬성 여본 축의 주장은 한경감다. 게임의 가격이 터무니없게 비싸며', '임정 수입이 없는 하셨은 그것은 구매할 경제적 여건이 되지 못하며, '구하려고 해도 정 품을 파는 가게가 없어서 사지 못한다'라는 공통된 목 소리이다. 그렇다면 복사가 존재하기 이전의 게이어들 은 어떻게 게임을 즐겼던 말인가? 필자는 국내 게임 1세 대에 해당하는 계층이다. 필자가 고등학생 시절에는 슈 퍼패미용 소프트가 1개에 6~11만원의 고가여도 그것 을 스스로의 능력으로 구매해서 즐겼다. 그건 필자뿐만 이 아니라, 당시에 게이머들 모두가 그러했으며 그런 게 이머들을 위해 '교환' 이라고 하는 상당히 바람직한 제 도가 존재하고 있었다. 게이머는 1개의 신작 소프트를 일단 거액에 구매한 후 그 이후에는 그것을 샀던 매장 애 찾아가 다른 신작 타이블로 교환바(대부분 5000원 이었다)를 지불하고 교환하며, 만약 소프트 사이에 차에 이 존재함 때는 그 차에만큼의 돈만을 더 내면 되는 방 식이었다. 교환제도는 소매점과 게이머 양쪽 모두에게 경제적인 부담을 줄이는 좋은 장치였다. 하지만, 이 제 도는 '복사CD' 가 등장하면서 완전히 사라졌다. 필자가 게임잡지사에서 일을 하면서 받게 되는 문의 중 이런 것 이 종종 있었다.

저기요, 플스CO를 샀는데요. 이상하게 바닥이 검은 색인데, 이거 잘못 산거 아닌가요?

게임잡지를 사보는 독자층의 과반수는 중, 고교생이다. 이들은 사실상 차세대 기종의 등장 이후에 와서야게임을 접하게 된 후기게임세대이며, 이들에게는 카트리지, 보다는 'CD'가 자연스러운 마디어인 것이다. 그러나, 이들은 범람하는 '복사CD'의 홍수 속에 플래이스테이션 정품 소프트는 밑면이 검은색이라는 지식을 갖지 못하게 된 것이다. 이들에게는 이미 '정품 구매로의권유'와 같은 것은 일짜감치 통하지 않는다. 문제는 현

제의 비디오게임 유저와 테반이 이러한 후기 게임세대 들로 올바른 가치판단의 기준이 존재하지 않는다는 것 이다. 그러나 여기서 또 다른 문제는, 이러한 가차판단 의 기준이 존재하기 힘든 저연령층의 구매계층이 아닌, 비교적 나이가 많고 올바른 가치판단의 기준을 가진 유 저들 조차도 '복사CD' 에 손을 들어줬다는 것이다. 언제 부터인가 정품은 '게임을 풀레이하기 위하여 구매하는 것'이 아닌 '전시하기 위한 것' 이 되어버렸다.



THE RESIDENCE OF STREET, AND ADDRESS.

위의 그리프를 보면 한가지 제미있는 사실을 알 수 있다. 그것은 드림케스트의 가격이 20만원 이하로 꾸준히 급락하다가, 어느 시점에서 갑자기 상승한 것이다. 가격 상승의 전환점을 마련해 준 것은 99년 12월에는 '현무' 때문이었지만, 2000년 7, 8월의 경우는 바로 드림케스트에서 복사CD의 구동을 가능하게 해주는 '부탕CD'가 등장했기 때문이다. 드림캐스트가 대대적인 가격인하를 단행했음에도 불구하고(실제로 판매가격이 1만인 가하이나 떨어졌다) 국내 유통가가 이렇게 상승했다는 것은 결국, 드림케스트에 '복사CD'가 존재하지 않을 때에는 유지들에게 그다지 호응을 얻지 못하다가 '복사CD'가 등장하자마자 폭발적인 인기를 얻게 되었다고 해석할 수 있다.

변한 말이지만 왜 유저는 '복사'를 사용하는가? 복사 CD를 이용하면 우선 경제적으로 부담이 없다. 단돈 5000원에 게임을 즐길 수 있으며, 동호회에 버젓이 올라 오는 게임의 ISO파일을 다운 받으면 단돈 300원짜리 공 CD를 이용해 게임을 즐길 수 있다. 이를 이용하면 국내 에는 사실상 반입될 가능성이 회박한 메니약한 작품동도 손쉽게 손에 넣을 수 있고, 게임의 선택에 실패했을 경우 에 돌아오는 정신적인 피해도 상대적으로 적은 게 사실 이다 복사CD를 사용하는 가장 큰 아유는 적은 노력으 로 많은 종류의 개입을 접할 수 있는 기회를 제공하기 때 문이다. 하지만 이런 행동은 메우 이기적이며 상식적이 지 못한 행동이다. 실제로 이렇게 복사CD를 이용해 게 임을 쌓아놓는 사람 중에 그 게임의 몇 %나 쥴리어를 할 것인가? 무엇보다도 복사CD를 사용할수록, 정품은 더욱 더 찾아보기 힘들어진다는 점이다. 그런 유저 한사람 한 사람의 행동이 쌓이고 쌓여 오늘날과 같은 결과를 만든 것이다. 사실 저렇게 매장이 하나 둘씩 사라지는 것보다 더욱 미래를 암담하게 하는 것은, 바로 일부 국내 통신 동호회들의 모습이 아닌가 생각한다. 대한민국은 분명히 국제법인 '저작권법' 이 효력을 발휘하는 제네바험정 가 임국이며, 배론조약 체약국이다. 하지만 어찌된 일인지

국내의 기의 대다수의 사람들은 '저작권' 이라는 첫에 대한 기본적인 개념조차 잡혀있지 않다. 더군다나 불과 5년 전만 하더라도 1장에 7, 8천원을 호가하던 공CD가 지금은 1장에 300원이면 구매할 수 있게 되고, 1분이면

10MB를 다운받을 수 있는 **
초고속 통신망의 급속한 보 급으로 언해, 통신 동호회 들의 자료실은 회원들간의 불법복제물 교환창고로 쓰 역자고 있는 것이다.



두루넷 개입기 등호회 운영전의 강경 조 11 이후 등호하여 학등은 거의 정보했다.





아나넷 게임등으면 자료실

포글 지난 계약은 없는 것이 없다

위의 그림들은 국내 일부 대형 게임 관련 등호회들의 모습이다. 서런 곳에는 존재해서는 안될 자료들이 버것이 올라와 있는 것은 무엇을 의미하는가? 적어도 저 동호회 의 회원이고, 고속 인터넷 천용선 사용 유저라면 특별한 계기가 없는 이상은 게임을 올바른 가치를 지불하고 구매 할 리가 없다고 생각된다. 성숙한 인식을 키워나가는 길 잡이가 되어야 할 동호회들이 지금은 모두 '불법복제' 외 거대한 '보관창고' 가 되어버린 것이 오늘날 대한민국의 현실이다. 여기서 더욱 미래를 암담하게 하는 것은 운영 진을 비롯한 수많은 회원들의 자기 편의적인 '저작권법 에 대한 해석"이다. 그동의 주장은 간단하다. 저작권법은 '친고려' 가 성립하며, 국내에 '판권 소유권자' 나 그것 을 대리함 '대리자' 가 없는 경우에는 해당 작품은 한 국 내에서의 '거작편'을 주장할 수 없기 때문에, 등호 회에 올라오는 자료들은 불법이 아니다 라는 것이다. 하지만, '저작권법' 이라는 것은 '국제법' 이다. 국내에는 '음반의무단복제로부터음반제작자름보호하기위한혐약' 이라는 법통안이 존재하고 있으며, 이 법통 제 2준화 3준 에는 다음과 같은 조항이 명시되어 있다.



위 법률을 해석하자면, 음반 영상물은 '원 제작자'의 동의 없이 복제되어지는 자체가 이미 '불법' 이며, '궁중 에 대한 배포' 라는 것은 '공개된 장소에서의 무작위적 인 배포', 곧 '동호회 자료실' 등의 개방된 공간에 공개 하는 것을 말한다. 그리고 3조에서는 이것을 위반하는 자에 대한 형벌을 가할 수 있다는 것을 명시하고 있다 또한 다음과 같은 조항도 명시되어 있다



즉, 이 '저작권법'은 그것을 위반하는 사람에 의하여 '자의적'으로 해석되어질 수 없다는 경고를 법률안에 내 포하고 있으며, 9조에 의거해 각 국가의 내부사정이 어떠한가에 대해서는 아무런 관계없이 규정을 어긴 국가에 대해서는 제재를 가할 수 있으며, 10조에 의거하여 거작 권법의 발효를 연기시킬 수 없다는 이야기이다. 결국수 많은 사람들이 주장하는 '친고회' 라든지, '국내 실정상' 등의 이유는 저작권법의 발효와는 아무런 관개가 없다는 것이며, 그들은 공개적으로 불법복제를 조장하고 있다는 것이다. 고속통신망 보급에 의한 동호회 자료실의 비대화와 불법자료의 범람은 이제 더 이상 단순하게 해결될 수 없는 심각한 문제가 되어버렸다

○ 정품구매는 정말로 불법인가/ ○

복사를 응효하는 사람들이 가장 자주 하는 주장이 경 품 구매도 정식 수업이 아니니 어차파 불법이다! 라는 것이다. 과연 정품의 구매도 불법인가? 과연 어디까지가 불법이고, 어디까지가 합법인지를 관련 법률을 토대로 논해보도록 하겠다. 우선 가장 주목해야 할 부분은 '음 반 · 비디오를 및 게임들에 관한 법률'의 16조부터 18조 까지의 조합이다.





해당 법물에서는 외국에서 제작된 용반(혹은 게임)용 '원판' 이라고 규정하고 있는데, 16조에 따르면 수입시에 는 '명상물등급위원회' 의 수입 추천을 받아야만 한다고 규정하고 있다. 그러나, 17조에서는 '영리를 목적으로 하 지 아니하는 경우 에는 대통령이 정한 기준 에 의해서 반임이 허가되며, 이런 경우에는 '영상등급위원회'의 '수 입추천 을 받지 않아도 된다고 규정하고 있다. 다만 16조 1항에 하당하는, '미중앙속' 을 위반하는 내용만 없으면 얼마든지 반입은 허가된다. 여기서 바로 문제의 '미풍양 속 이라는 단어가 등장한다. '용비개법', '정보통신공사 엄법(구 전기통신사업법) 등에 가장 많이 등장하는 두 가지 표현이 바로, '미풍양속을 저해하는 경우'와 대통 경이 정하는 기준 이다. 그러나 법률에 이런 자외적 해석 이 가능한 표현을 사용한 것 자체가 문제이다. 이 '미풍양 속 이라는 의미를 사건적으로 해석했을 경우에 현재 방 메되고 있는 비디오게임들에는 미종양속을 저해할만한 내용을 담고 있는 것은 극히 소수에 자나지 않는다 PC계 임의 경우, 비디오게임에서는 분 수 없는 잔안하고 파격 적인 내용을 담고 있는 것들도 큰 여과 없이 발매되어지 고 있다. 결국, 일본이 원산지인 비디오게임의 '원판' 을 소유하거나 이것을 구매하거나 이것을 반입하는 것의 어디도 '위법' 이라는 조항은 없다는 것이며, '원 판'의 소유는 불법행위가 아니다. 문제는 바로 18조에 있다. 18조 5항을 자세히 보도록 하자. 18조 5항의 내용 은 '반입' 한 '원판'은 무조건 '혼자서만 즐겨라' 라는 식 으로 해석이 가능하다. '시청 제공' 하는 것도 불법이고 '유통' 하는 것도 불법이다. 그렇기 때문에 16조 1항과 이 18조 5항에 근거하여, 국내의 모든 '게임소매점' 온 '옴비 개법'을 위반하고 있는 것이며 그 처벌조항은 매우 강력 하다. 하지만 이 법률은 어디에도 '구에져' 왜 대한 조항

온 존재하지 않으며 오래 '판매자', '반입자' 예만 적용되 는 조항을 나열한 법률이다. 경국 구매자는 그 물건이 '장물'이 아닌 이상은 합법적인 구매행위를 한 것이 된다. 또한, 이미 반압되어 소유하고 있던 '원판 게임' 음 동호회 등에서 판매하는 행위 역시 불법이 아니다. 18조 5항에는 분명히 '유통' 하는 행위가 '불법' 이라고 규정하 고 있으며 개인 단위의 거래는 '유통' 이 아닌 '양도' 에 해 당한다. 보통 어떠한 해위, 장소, 유가자산 등을 타인에게 정당한 대가를 지불 받고 그 권리를 타인에게 재부여하는 행위를 '양도' 라고 한다 동호회에서의 '원판 게임'의 판 매는 개인에게 있던 소유권을 다른 개인에게 가치를 지불 받고 넘겨주는 것에 해당하기 때문에 '유흥' 으로는 해석 될 수 없다 '유붓' 이라는 것은 최소한 10개 이상의 동안 한 상품을 불특성 다수에게 공급하는 상거래 행위를 '유 통'이라고 한다. 대한민국 관련법 어디에도 '유통'의 법 률석 정의는 나오지 않으며, 다만 '유통거래', '유통관리' 야 대한 법률적 정의만이 명시되어 있기 때문에 '유통' 온 일반적으로 사회에서 봉용되는 '유통'의 의미의 동일하 게 해석할 수 있는 것이다. 결혼적으로 말하자면 '원판 구 매 의 어디에도 불법의 소지는 없으며, '불법 복제' 와 같 은 선상에서 해석한다는 것 자체가 어리석은 행동이 다. 그리고 그것을 양도하는 행위도 결코 불법이 아니며. 개인이 수십 개불 소유하건 수백 개를 소유하건 위법이 아니다. 게이머는 영리를 목적으로 게임을 구매하는 것이 아니라 개인의 유희를 위해서 구매하는 것이며, 이것은 대한민국의 헌법이 규정하는 '행복추구편'의 보호를 받을 권리를 가진다.

○ 목사를 조장하는 현행 법률의 문제점 ○

현행법은 구매자의 권리에 대한 보호장치는 전혀 없는 것이 현실이다. 또한 16조와 18조를 통해서 국내 수입업 자들과 소매점의 목을 최고 있다. 특히 18조 4항은 3개 활 이라는 추천기간을 명시하여, 만약 정상적인 추천점 차를 거쳐서 수입하는 경우에도 공급자의 '경쟁력'을 현 저하게 저하시키고 있다. 이러한 원론적인 원천 봉쇄적 법률보다 더 큰 문제를 지니고 있는 것은 컨슈머게임 시 장의 현실을 완전하게 무시하고 있는 현행 '세법' 이다. 게임기랑 세법이 무슨 관계입니까?' 라고 반문하는 사람 이 있을지도 모르지만, 지금 국내의 게임기 시장이 음성 화하는테 가장 크게 원인을 제공한 것은 바로 '세공' 아 다 지금으로부터 몇 년전 국내의 'S사' 에서는 세가의 새 턴을 계실 수입했었다. 당시의 S사'는 이미 세가의 '메 가드라이브'를 자제 조립하여, 유통시키고 있었다 하지 만 세턴의 경우는 조립이 아닌 사실상의 '수입' 이었고, 수입과정에서 신고가의 20%의 관세를 자불하고 수입되 있을 것으로 예상된다. 또한 국내의 모든 '소비재' 예는 '특별소비세' 라는 것이 적용된다. 이것은 크게 20%에서 많게는 200%까지도 부과된다. 국내의 '폭별소비셔법' 1 조 [항에는 다음과 같은 문문가 있다



말하자면, 게임기 에는 몱품가격(수입가)의 30%의 세금이 부가되는 것이다. 심제로는 '특별소비세'를 지붕 하는 경우 '관세'는 따로 지불하지 않아야만 한다. 하지 만, 지금 국내의 실정은 그렇지 못하다 더군다나, 여기 에 국내의 모든 상품은 물건값에 10%의 부가가치세를 포함하고 있다. 그렇기 때문에, 게임기나 그 관련 소프 트를 정식으로 수입할 경우에는, 신고가의 20%의 세 급, 수입가의 30%의 특별 소비세, 물건같의 10%의 부가가치세를 모두 포함한 상태에서, 실 수입원으로 부터 유통 공급업체로와 마진 공급업체로부터 소매 점으로의 마진까지가 모두 포함되어진 가격에서 실제 소비자에게 공급할 수 있다. 결국 소비자는 실제의 게임 기 가격에서 상당히 크게 부품려진 가격으로 구매할 수 밖에 없으며, 공급자는 그 부풀려진 가격 이하로는 공급 할 수 없는 것이다. 이렇기 때문에, 'S사'의 새턴이 일본 에서 저가형 새턴이 발매되어 20만원 정도의 가격에 광 리고 있는 상황에서도 챙가 47만원에 발매될 수밖에 없 는 것이며, 이것은 결코 수입원의 장못만은 아닌 것이다. 몸돈, 당시 'S시' 의 제품은 '복미판' 버전의 세턴으로 앞 본에서 발매된 소프트를 사용하기 위해서는 특별한 주변 가거가 필요했다는 약정이 있기는 했지만, 그 이전에 이 미 가격경쟁력을 상실한 상태였다 또한 이것은 '소프 트' 에도 동일하게 적용된다. PC게임은 수임이라고 하더 라도, 상품 자체를 국내에서 제작하며 여러 가지 보호장 치가 많이 있고 세금혜택도 주어지기 때문에 가격의 현 실화가 가능하다. 그렇지만 비디오게임은 현행법상에서 는 그러한 가격의 현실화는 불가능하다

V. 게임잡지의 목소리는 어디로 갔는가?

지금 우리의 게임잡지들의 목소리에는 힘이 없다. 축음을 눈앞에 둔 사람처럼 기운 빠진 목소리를 내거나. 현실과는 당을 쌓고 자기만족에 찬 이야기만 반복하는 것으로 일관하는 것이 부끄럽지만 바로 이 체을 포함한 게임지들의 현실이다. 사회에는 여론을 조성하는 '언론' 이라는 존재가 있다. '언론'은 사건을 보도할 뿐 아니라, 보도한 사건의 현상 파악을 통해 진실을 알릴 의무를 지니며, 불합리한 현상에 대하여 문제를 제기하고, 대중을 올바른 길로 어끌어나가는 의식의 리더 역할을 한다. 그것의 '언론'에게 '가 당연히 해야만 할 역할이다 하지만, 작금의 우리 개임잡지들은 이러한 역할을 거의

수행하지 못했다. 물론, 한국의 게임잡지 업계의 현실이 그런 여유를 갖지 못하게끔 한 것도 사실이다. 자금 국 내의 비디오게임 전문지 중 2만부 이상의 판매 부수를 가진 잡지는 단 하나도 없다. 비디오게임 잡지답게 전부 볼 통 털어도 판매 부수는 5만부를 간신히 넘김 정도로 시장의 규모는 협소하다. 그러나 설명 아무리 적은 부수 가 팔린다고 하더라도, 조금씩 의식을 개혁해 나아갔다. 면 지금의 결과에까지 이르렀을까? 하는 의문이 남는다. 한국의 게임잡지가 걸어온 역사는 10년이나 된다. 그렇 지만 지난 10년간 일본의 게임전문지와 기사를 배끼는 데 염즛하고, 독자동읍 선진적인 의식을 가진 구매계층 으로 성장시키기보다는, 좋더 자신등의 이야기를 쉽게 이해함 수 있는 매니아나 오타쿠로 만드는 데에만 영주 한 것은 아닌가? 지금 한국의 게임시장에 필요한 것은 '프로 게이어'도 '네니아'도 '오타쿠'도 아닌(그나마 이런 사람들 중 실구메계층은 8% 정도로 추산된다), 계 임을 돈을 주고 구미하를 '실구미계층' 이다. 실구매계 층이 없기 때문에 한국의 비디오게임에는 '시장' 이라는 것이 존재할 수 있다. 시장이 없기 때문에 잠지는 뜻고 유치를 할 수 없고, 광고를 유치할 수 없기 때문에 잡지 는 점점 경쟁력을 잃어가며, 경쟁력이 뛰어지기 때문에 더욱 더 아니리즘에 빠지는 악순환만이 반복되어지고 있다. 불과 5년 전만 하더라도, 국내 게임잡지에는 게임 매장들의 광고가 실리고 대기업의 계약기 광고가 살렸 다. 그러던 것이 어느 시청부터인가 그런 광고의 공급은 끊어지고 게임잡지들은 광고유치의 부자로 인하여 총채 적인 경영난에 빠지게 되었다. 필자가 정말 아쉬워하는 점은 이런 게임잡지들도 미장으로부터 종고를 유치 발 던 시설에는 게임매장들이 대한 기사도 싫어주고 게임 메삿과의 곳생판계가 유지되었지만, 이러한 광고의 곳 급이 끊어진 지금에 와서는 잠지들의 개업메장을 바라 보는 시각이 그다지 부드럽지만은 않다는 점이다. 한국 비디오게임 사장이 총체적인 문제를 안고 있다는 이야. 기만 하고, 그것에 대한 조사와 분석은 하지 않고 대중 의 인식전환의 기회를 제공하지 못한 우리들(잡자)도 지 금의 소매점 연쇄분과에 입장 책임이 입음을 부장함 수 없다. 우리는 한 권에 7000원 하는 장지를 팔고 있는 것 육 어찌 보면 부끄러워해야 한다.

Ⅵ. 한국의 바디오게임 사장, 타매책은 있는가

한국의 비디오게임 시장에 미리는 있는가? 지금 현계 와 같은 상황이 계속된다면 대답은 매우 간단하다. '절대 없다' 이다. 한국의 비디오게임 시장에는 이미 안약 이라는 것이 없다 나전상가 골목의 아직 남아있는 게임매장 14개 가운데 근일 내로 사업을 철수할 계획인 매장은 총 3개, 타 업종으로의 전환을 계획증인 매장이 2개, 다른 장소로의 이전을 계획증인 매장이 1개이다. 나머지 매장들도 적어도 앞으로 6개월 이내에 나진 상가에서 자취를 감출 것으로 예상된다. 물론 용산만 그

행지 않는냐고 할 사람도 있을지 모르겠다. 그러나 동네 게임 매장의 상당수가 점업을 하고 있거나 사라져 가고 있는 정도 무시할 수 없다. 거듭 언급했지만, 한국의 비 디오게임 시장에는 이미 '시장' 이라는 것이 존재하지 않는다. 또한 자급처럼 비디오게임 유저들의 인식전환 을 조금도 가대할 수 없는 상황에서는 관련기관의 철저 한 단속과 관리가 요구되지만 기관 공무원들은 현실적 이고 형평성 있는 체제보다는 고액의 상납금을 챙기는 테 더 바쁘게 움직인다. 현재로서 대한민국의 비디오게 임 시장에 들파구는 없다. 문제가 누적되는 데는 메우 긴 시간을 요하지만 무너지는 것은 일순간이다. 이미 그 붕괴는 상당한 단계까지 진행되어진 것이다.

그러나, 이주 희망이 없는 것만도 아니다 한국의 비디 오게임 시장의 최대의 변수는 앞으로 밝아됨 'X-BOX' 이다. 국내 유저들과 일부 언론들은 예우 좋은 시각에서 X-BOX를 바라보고 있다. 전 세계의 60억 연구 중 일본 인은 1억을 조궁 넘는다. 영어를 사용하는 사람은 그 10 배를 넘는다. 일본의 비디오게임기들이 생각보다 전 세 계속으로 퍼져나가지 못한 것은 일본의 게임기 제작회사 돌아 영세하고 선진적인 경영과 해외무역에 대해 무지면 기 때문이다. 플레이스테이션의 세계적인 성공은 그런 기존 엄체들보다는 소니의 시각이 더 넘었기 때문이다. X-BOX를 제작하는 마이크로소프트(이하, MS) 역시 다 르다. 이미 전 세계적인 영향력을 가진 기업이며, 투자함 수 있는 자금의 규모가 다르며 가슴력도 비교가 되지 않 는 막강한 기업이다. 필자가 바라는 것은 MS의 X-BOX 를 통해 MS의 실력행사로 관련법의 불합리한 조항들이 개선되어지고, 정식유통을 통해 소매점들의 재고부담을 쓸이며 대규모의 광고를 통해 기존의 게임 유저가 아닌 새로운 '신규 유지' 등을 포성하여 게임을 좀더 대중적인 늘이문화로서 인식시키는데 일조 해주길 바람 뿐이다.

하지만 X-BOX가 나올 때까지 확만 배고 기다릴 수는 없는 것이 아닌가? 게다가 X-BOX가 나온다고 해도, 조 금도 현실이 바뀌지 않을 수도 있다. X-BOX도 기독제 가 될 가능성이 있을 뿐, 3DO와 같은 운명을 맞이하지 말라는 법이 없다. 그렇기 때문에, 그런 사건만으로는 조 금도 문제의 근본을 해결하지는 못한다. 총체적인 문제 를 해결하기 위해서는 안에서부터 바뀌어야만 한다.

○ 개편 법률 조성의 페이 혹은 개명을 통안한 날리인법 불안의 마련이 사급이다. 역재는 당시 규저된을 유한 조상 이 존대하고 있을 뿐 정식으로 유통되었을 때의 보호정치 나 프라를을 조용할 법적인 근거가 편하였는 상태이다. 한 구의 정보산업 특히 개인이 전면된 법률은 때우 낙후되어 있다. 이라한 법 조성의 한성적인 개혁과 유통, 소페라를 보호하는 법제 정치가 대통이되어만 했다.

७ मध्या, क्ष्माक्षात्र, क्ष्मान्त्रा पास्य मध्या मध्या अल्लाहरू ।

위에일부를 소개한 폭벨소비사학을 은 1981년이고 골락이 대통이지고 99년까지 2, 3년 단위로 '서울(서금을 얻다 나는나)' 만을 조정했을 뿐, 20년이나 지난 낙우된 법물인이다. 20년 전이는 '너디오게임'이 없었다. 지금 우리가 살고 있는 것은 21세 10 ICL. 전형사업의 학생적인 개혁이 있기 전에는 어떠한 정식 유통상품도 가격 경쟁에 을 가지지 못한다.

③ 학생적인 기대의 체명이 필요하다. 문제는 그렇 경우 일본으로의 역수들을 막기 위한 국가 코드 또는 지역 코드가 필요하다는데이 경우 유럽이나 마국의 지역코드 가 걸릴 수밖에 없으나 그리를 경우 유럽이나 마국의 개인 물은 국내유자들의 취임과 너무나 다르다는 것이 문제로 제1대의 별도의 코드를 부여하거나 한글화를 하거하는 사연규모가 재다는 문제임이었다.

④ 부패한 판매 공무원이 대하여 강매한 법적인 조차를 취하고 대기업과 정부기관의 유치을 방지하더라면 한다. 지 금의 소대명들은 심하게 많아면 바는 것보다도 비싸는 것 이 더 명을 정도로 판매 기관의 부패는 심각하다. 정식 수 일단을 지나고 있는 대기업은 유통과정의 작산을 통해가 적 평명력을 높이기 보다는 편편기관과 유착하여 지산물 의 상품이와의 물건을 판매하는 여러를 참여하게 인한봉 쇄하는 미만 역을 가을이었다. 이런 후자국적인 문제원을 얻고 있는 이상은 비디오게임 시장의 부활은 기대할 수 없다. 상인과 구매자들도 물법 소프로웨어는 취급하지 않는 성진적인 상업 집사를 구축하다 하며, 유통구조의 형대화 가이루이지다한다.

③ 장제기관 및 대기점 실무자들의 올바른 인식적인이 됐으하다. 지금 바디오게인과 편략되어 있는 정부기편의 실무자들은 개입에 대해서 너무 지식이 부족하다. 지식이 부족하기때문에 올바른 판단기준이 생수 있는 것이며 소로 지식을 쌓으려고도 하지 않는다. 또 대기업의 소위 가입기 시업부 라는 곳은 기업 속의 설탁 평명에서 밀려 난 파물들이 가는 부서였던 것이 지금까지의 우리의 현실 이다. 이런 시험들에게 '의욕' 물기대한다는 '것 지체가이 불성설이다. 대규모의 유통을 현실화 할 수 있는 자금택을 가진 대기업물의 현실적인 깨우친과 설탁 있는 실무자들의 배치가 부연보다 중요하다.

⑥ 유자들의 인식전환이 필요하다. '아래되나 한 병이 정품을 안 샀다고 제하시아는 피해가 가지 않는다'라는 이런 인식이 100명이 모으면, 100명이 되는 것이고, 만 병이 모이면 인정이 되는 것이다. 남들이 같아진이 아무렇게나 당해 광초를 바라서는 안된다는 것은 초등학생도 알고 있는 상시이다. 물론 개당들의 가격이 현상성이 있는 것은 사실이다. 고등학생의 용돈으로 & 연원이나 하는 정품을 사

는 것은 정재적으로 무리가 있다는 것은 인정했다. 그런 나게임 1개를 사서 당 하루당에 물리이 하는 사람이 되었 있을까 찍어도 2주일은 물건하다고 게임의 진정한 모이 를 알 수 있는 것이 아닌가 생각했다. 유자들은 자신이 저 지르는 작은 불법이 결국은 소대원을 통과사라고 사장을 무너뜨렸다는 지각을 가진 필요가 있다. 용산에서 게임에 장이 모두 사리지만 당신은 아디에 가서 게임을 구매한 것 인가 조금만 길게 생각하는 지세가 필요할 때가 아닌가 생각하다.

? 정부의 적극적인 투자와 국산 개입의 개발

위의 7가지의 모든 문제점을 해결한 이후에야 이것을 바래야만 한다. 시장이 형성되어 있지 않을 상태에서 정 부에서 투자를 해봤자 이무런 효과가 없으며 실력도 없는 게임 회사에게 지원금을 준다고 좋은 결과가 나오는 것이 아니다. 유저들은 사주지도 않을 거면서 국산게임이 나오 지 않는다고 불만만 토로하지 말고 국산 게임이 나올 수 있는 사장부터 만들어 놓은 이후에 국산 게임이 나올 수 있는 사장부터 만들어 놓은 이후에 국산 게임의 부재를 이야기하라. 시장만 있다면 장사를 하고 싶어하는 사람은 생기기 마련이다. 또한, 정부는 게임회사에 돈을 투자하 지 말고 게임을 만들어낼 실력을 가진 사람을 예술해낼 교육기관에 더 많은 투자와 지원을 예약만 할 것이다.

소매점의 생생한 목소리

될자는 용성이 주재하고 있는 '취약장'과 설제로 및 탁부를 해보았다. 프라이버시를 지키기 위하여 때 정의 이름과 사진의 개자는 하지 않았다.

통(독대): 매상은 작년 같은 시기에 비해 얼마나 줄었나?

탭(☞☞): 평일은 1/2, 주말은 2/3 이상 감소했다. 매장 자체의 수입으로는 작년 같은 시기에 비해 1/4 정도밖에 되지 않는다.

통 : 장사가 안되기 시작한 것은 언제부터인가?

행 : 본격적인 현상이 나타난 것은 을 여름부터이다. 여름방학 시존에 전혀 게임이 팔리지 않았으며, 이렇다할 대작도 드래꼰테스트 이외에는 나오지 않아 타격이 줬다. 게임매창들이 총체적으로 어려워진 것은 그때부터이다.

통 : 주인아저씨가 요즘 안보이시는 것 같은데?

명 : 회의를 느껴, 사업에서 완전히 손을 씻으셨다. 지금은 다른 사람이 운영하고 있다.

용 : 포켓몬이나 디지몽도 팔리지 않는가?

당: 물론, 그런 것들은 찾는 사람도 많고, 많이 팔 러지만, 마진이 남지 않는다. CGB의 경우, 을 초 반까지만 해도 공급가가 75000원 정도에서 형성 되었다. 하지만, 지금은 우리가 공급받는 가격이 거의 10만원에 육박하는데, 이것을 10만원 이상 의 가격으로 팔면 사지 않는다. 우리도 어쩔 수 없 이 하드와 소프트를 함께 팔며, 소프트에서 적게나 마 마진을 남기는 실정이다. 어렇게 팔아서는 남는 게 없다.

홍 : 팔리지 않는 이유는 경기부진 때문이 아닌가? 탱 : 그건 아니다. 이미 조짐을 보인 것은 작년 후 반부터였다. 그것이 최근에 와서 몇 년간 쌓인 것 이 갑자기 연쇄적으로 터졌을 뿐이다. 일종의 도 미노와 같은 것이다.

※: 그럼 팔리지 않는 이유는 무엇인가?

탭: 가장 큰 문제는 역시 단속이다. 적게는 일주일에 한번, 않으면 3차례까지 단속이 나와서 주 5회이상은 장사를 할 수 없다. 게다가 단속이 나오면 단속만으로 끝나지 않고, 뒤가 구린 처우까지 해줘이만 한다. 올 들어서 더욱 단속이 심해져서 어제는 정품소프트조차 매장에 진열해 놓을 수 없는 상황이다. 상품이 없는데 어떤 소비자가 물건을 사려오겠는가? 더군다나, 이전에는 어느 정도 끌려주던 한정판 상품들이 통신상에서 덤팡되어 팔리는 것도 우리에게는 큰 타격이다. 스퀘어 말레니엄 컬렉션들의 경우를 예로 들면, 우리가 공급받는 가격이 6만원이며, 우리는 이것을 7만원에 판매하고 있다. 하지만, 통신상의 장터나 공구사이트통은 이것을 45,000원에 판매하고 있어서, 우리는 그쪽과가격 경쟁이 되지 않는다.

통 : 그래도 복사CD는 팔리지 않는가?

행: 요중은 복사CD도 거의 팔리지 않는다. 주로 찾는 것들은 일부 유명작들의 할때 당일이나 그 일주일 후까지일 뿐, 그 이후에는 거의 팔리지 않 는다. 그렇기 때문에 1~2장, 혹은 한 장도 팔지 못하는 게임들도 산더미같고, 재그로 인해 순해 를 입는건 정풍이나 복사나 마찬가지이다. 거기 다 최근엔 각종 동호회나 와레즈에 우리가 물건 을 공급받는 것보다 며칠 빨리 자료가 전부 공개 되기 때문에, 상품 반일의 순발력에서도 경쟁이 되지 않는다.

통. 작년에 비해 가장 큰 변화가 있다면?

당: 전화가 걸려오지 않는다는 것이다. 장시가 잘 되는 척도는 문의전화가 얼마나 오느냐는 것이다. 어떠한 기대작이 발매되면, 발매 몇일전부터 수많 온 문의전화가 오며, 문의전화를 했던 사람의 절 반 이상은 작접 물건을 구매하려 온다. 하지만, 지 금은 하루종일 기다려도 많아야 2, 3등의 전화가 오는 것이 고작이다.

훈 : PS2 소프트도 팔리지 않는가?

당 : 우리매장은 PS2 신작이 들어오면 늘 2개 이 상씩을 보유하고 있지만, 보는바와 같이 진열만해 놓았을 뿐, 사가는 사람은 없다. 일단 발매되고 바로 안 팔라면 나중에도 전혀 팔리지 않는다.

통 : 가장 많이 찾는 장르는 어떤 것인가? 당 : RPG나 그런 요소가 가미된 작품을 가장 많 이 찾는다. 주로 찾는 것은 유명한 작품들이다. '사쿠라대전'이나 '러브하나' 와 같은 작품이 요 중엔 많이 나간다.

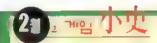
용 : (복사리스트에 꽂혀있는 쿠온노카즈나를 보며) 이건 찾는 사람이 없는가?

행 : 지금까지 단 한 장도 팔지 못한 소프트이다. 이런 작품은 일부 애니아 계층 이외에는 전혀 지 역도가 없다.

본 : 돌파구는 있는가?

텔 : 냉정하게 말하자면 없다. 그래도 대형 타이 됐어 나오면, 어느 정도 크게 장사가 되어주지만, 앞으로는 당분간 그런 것도 없는 상황이다. 그나마, 귀무자가 나와준다면 그때는 어떻지 모르겠다. 우리가 장사를 잘하기 위해서는 새로운 하드웨어의 등장이 필요하다. 작년에도 여전히 불황이었지만, 드림캐스트와 함께 구애하는 소프트를 통해서 그나마 운영이 가능했다. 하지만, 지금은 전혀 하드웨어의 수요가 없는 실정이다.





1일(1999년) ANA, 탄승객에게 투명 청색의 ANA사양 GBC를 증정하는 캠 페인을 개시(동년 4월 30일까지)

7일(1989년): '트레저 현터 G', '바로크' 등으로 유명한 스팅이 창립되었다.

11일(1999년): FF 8(PS, 스퀘어)이 발매되었다. 23일(1996년): 매가드라이브의 마지막 소프트웨어인 섀도우란(컴파일)이 발

애되었다.

26일(1994년): 배르세르크, WWF 쇼맥다운 등으로 잘 알려진 유크스가

창립되었다.



게임기시세

드림캐스트	25만원	포켓 스테이션	3만 5천원
표준VMS	3만3천원	<u> </u>	18만원
PS2	56만원	게임보이 컬러	8만 5천원
PSone P	19만원	원더스완 컬러	10만 5천원

기격은 용산 전자상가 기준으로, 장소에 따라 다소의 편차가 있을 수 있습니다. DC는 신형(일면 수염), PS2는 1500, PS는 100(PSone)을 기준합니다 N64는 신품 기준이므로 중고에 바해 매우 가격이 높습니다.

X-box의 디자인 공개

지난 1월 6일, 미국의 라스베가스 에서 개최된 CES(International Consumer Electronics Show)이[사 X-box의 디자인이 처음으로 공개되었 다. 마이크로소프트의 빌 게이츠 화장은 기조 연설을 통해 '하드웨어, 소프트웨 어의 혁신적 변화는 비디오 게임을 통해



지원 선보였을 당사의 X자항에서 맺어나 개 얼기로서의 모양을 갖추었다

	X-box	F52	선생도 계약공보
CPU	733 MHz	294 912 MHz	405 MHz PowerPC
그래픽 프로세서	250 MHz	147 456 MMz	202 5MHz
총메닷리	64 MB	32 MB	43 MB
메,요리 다족폭	6 4GB/sec	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
플리관 의표만스	125M/초	86M ±	5~12M.本
동시 재질감	4	1	해당 없음
	2~5 배속DVD	4 ₩ ≏ DVD	독자개발 15 GB디스크
フ号の料	8 GB 하드 디스크	8 MB에 모리 카드	디자카드메구버이트
	8 MB研究2 升后		
입술력	컨트플러용 4 포트	원력통관용 2 포트	건트롭러용 4 포트
	0 L151(10/100 Mbps	USB 394 PCMCIA	고속사라알프트 고속계다를 포트
오디오 행날	256	48	64
트로드 반드 대용	유	장과적으로 대용	옵션 대용
DVD 쿠B 재생	리모콘 필요	7治	물가
최기 해상도	1920 × 1080	1280 - 1024	해당 없음
HANKA ZI	2000년 개울	발약중	2001년 7월 예정

서 이부어지며, X-box는 가정용 게임기의 마래를 나타낸다 고 말하고 공개

된 X-box의 각 기능에 대해 자세히 설명하였다

큼직품직안 식상이 알짝 음독만 버튼 어리 독감 은 손에 뛰어 보야 알 뜻





앞면에 네 개인 컨트롤러 모든가 있고 파워와 리셧도 앞면에 위치



천원무가 얼돈의 배디오 게임기와 똑같이 생겼



X-box로 발매 애정 소프트

Activision, Infogrames, Midway, 3 나미, 캠콤, 남코, 반다이, 해도슨, Eidos, THO 등 미국 유럽을 비롯하여 일본의 제작사들까지 참가하여 게임을 제작하고 있는 기운데 이번에 개발하고 있는 소프 트들이 공개되었다. 이중 코에이의 결전 3. 코나마의 에탈가에 솔래드 X와 서밀런 토 힘 X가 올라와 있는 것이 눈에 띈다.



WWF의 인기 레임리 더 확이 통참, 게임을 기내아고 있다고 코멘트

Oddworld: Munch's **Oddysee**







The Druid Kins



Yappı



Freelaner



JetSprint



Activision	Tony Hawk's Pro Skater 2X	
Argonaus	Malice	
ATD	Internal Affairs, Salt Lake City 2002	
Biack Cactus	1906 An Arctic Odyssey	
Bungke	Halo	
Cinemaware	Robin Hood Defender of the Crown	
Cimax	Title Defense, Stunt Driver	
Criterion	SRC	
Cytex	X-Isie Engalus	
Digita. Arvil	Brute Force	
Dragonstone	Dragon s Lair 3D	
Electronic Arts	The Sims, Harry Potter Knockout Kings,	
	Madden NFL 2002, SSX Snowboarding	
Eidos	Tomb Raider Republic	
Infinite Machine	New Legends	

Kalisto/Ubi Soft	VIP
Кое	Kessen 3
Konami	Tour de France, The Thing, Crash Bandicoot X,
	Metal Gear Solid X, Silent Hill X, Jurassic Park X
Lionhead	Black & White
Lost Boy Games	Project Oragonfly
Majesco	Soldiers of Fortune
Mattel	Tyco R/C
Metro 3D	Armada 2
Microprose/Hasbro	F1 GP3
Microsoft	Crimson Sides, MechWarrior X, Malice
Oddworld Inh	Oddworld Munch s Oddysee
Paradox	Mutant Chronicles Warzone Online
Planet Moon	Giants
Promethean Desig	Picaseo

WILLS.

벩 게이츠의 코멘트

"미국에서 탄에이저(11~19세)가 있는 가정은 10세대 중 8세대가 비디오 게임을 가지고 있을 정도이며, 비디오 게임 시장은 영화 산업에 필적한다. 하드웨어, 소프트웨어에 있어서 혁신적 변화가 있다고 하면 바로 이 비디오 게임 업계이



다." "비디오 게임의 진정한 혁산을 이를 수 있도록 목표를 잡고 않은 게이어 와 소프트웨어 개발자들이 서로 협력하여 X-box가 태어났다." "디자인을 정할 때에는 100개 이상의 컨트롤러 모델을 작성. 어떤 것이 가장 사용하기 쉬운가를 거이며들과 함께 테스트했다. 그 결과 탄생한 것이 이 스마트한 디자인이다. 소프트를 실행시키면 8초만에 게임이 시작되며, 아전에 플라이한 게임이 라면 하드 디스크에 정보가 들어가 있으므로 데이터를 로드할 필요도 없다. 최종 단계에서 추가될 몇 개의 팀을 제외하고는 이것이 X-box의 최종판이다."

MILE

드래곤 퀘스트 WI, 400만개 출하 달성

에너스는 최근 발매한 드래곤 웨스트 병(이하 드웨7)이 1월 5일부로 판매누겨 400만 개봉 넘어섰다고 정식 발표했다. 이 400만 개라는 기록은 PS용으로 발매된 소프트 중에서 최고를 기록한 것으로 지금까지 발매된 모든 게임 소프트 중에서도 6위를 기록하고 있다. 발매 4개월만에 이 같은 다기록을 세운 것은 400만에



이르는 '도혜의 팬'이 있기에 가능한 일이라고 할 수 있다. 한편 도혜7은 2000년도 미디어 예술체의 디지털 아트·인터랙티브 부문에서도 대상으로 선정되어 호리이 유지 등 도혜 개발진들이 상을 받기도 했다.



세가,뉴욕타임즈에 공기 항의문전달

지난 12월 27일, 뉴욕 타임즈 지에 '닌텐도가 세가를 약 20억 달러에 매수한다'는 내용의 기사가 실려 세가의 주식은 상한가를 기록하였으나 닌텐도의 주식은 하라하는 사태가 벌어졌다. 양 사는 이에 대해 즉각적으로 전혀 사실 부근이라고 해명하였으나 29일, 다시 같은 내용의 기사를 실움으로써 세가가 뉴욕 타임즈 지에 공개 항의문을 보내기에 이르렀다.

Manu Yarri Timus 시에 대한 경기 영양분

2000년 12월 29일

New York Times 동경 지국장 하워드 프렌치 앞 편집국장 귤렌 클레망 앞

귀지는, 12월 27일자 지면에서 '닌텐도, 세가 매수의 교섭을 거듭한다'라고 전혀 사실무군의 보도를 하여 이 모보의 결과 당사의 주식 매매의 정지, 난텐도 주식회사의 주가에도 큰 영향을 주는 사태를 일으켜 양 회사의 주주, 관계된 회사, 거래처, 양 회사의 유저 등에게 큰 혼란을 불러알으켰습니다. 또 당사의 기업 이미지, 브랜드 이미지에도 해야할 수 없는 피해를 주었습니다. 그리고 같은 날 양 회사의 사장이 완전 부정을 표명했음에도 불구하고 12월 29일, 같은 보도를 거듭 반복하였습니다.

어러한 두 번의 보도는 당시의 사업 활동에의 방해 행위입니다. 귀지의 보도 기관으로서의 책임은 중대하다고 생각됩니다. 따라서 당사는 귀지어 서 위의 같은 오보를 게재한 것에 대한 사회를 신속하게 해야 할 것이고, 무 엇을 근거로 당기사의 작성에 이르렀는지 정보 근원의 개시를 강하게 요구하는 바입니다. 보도 기관으로서 귀지의 보도 내용에 대해 책임있는 태도로 해명해줄 것을 요구합니다.

> 이상 주식회사 세가 전무집행임원 사장실장 나카무라 슈니치

비추어파이터,AOU쇼2001에 등장예정



CSK 종합 연구소 AM2 사업 부는 버추어 파이,터 시리즈의 최신작으로 알려져 있는 VF-X(가칭)'를 올 2월 23일부터

24일까지 치바 마쿠하라멧세(千葉・幕侯メッセ)에서 열리는 AOU 2001 게임 엑스포에서 공개한다고 발표했다. AM2 공식 사이트의 정보에 의하면 이 VF-X는 아랫이도 업무용 기반 NAOMI 2로 개발중이라고 한다. 자세한 게임 내용에 대해서는 알려진 바 없지만, 3D 대전 격투의 새 장을 연 버파 시리즈의 팬이라면 바라마지않는 소식이다.

파이널 판탁지 X

유저들의 기대 1순위로 꼽히고 있는 파이 로 판타지 X(이하 X)의 정보가 이주 조금 공 개되었다. X의 카워드는 빨과 같은 '모던 판 타지'로 물의 여신과 불의 신의 싸움에 대한 내용이며 지금까지의 사리즈와는 달리 소환사



의 힘이, 애우 강력하다고 한다. PS2를 플랫폼으로 하는 만큼 화면은 백의 오프닝을 연상케 하며 캐릭터의 이동에 따라 필드맵과 화면의 시점이 바뀌는 '백티브 필드' 시스템, 캐릭터의 표정이 수시로 바뀌는 '페이셜 모션' 시스템을 도입하였고 시리즈 최초로 캐릭터에 음성이 도입되며 자막 처리도 기존의 박스 형식에서 글

지만 표시되는 형 식으로 바뀌었다. 일단 두 명의 주 인공이 발표되었 다





뉴스라인

EIO -

검을 휘두르는 17세의 소년, 밝고 명람하며 수중에서 플레이되는 블리츠블의 스타 플레이 어이기도 하다. 이 블리츠블이라는 것도 미니 게임으로 등장할 것으로 예상된다.



SLI

에본을 지키는 대소환사의 딸로 유명한 가족 의 그늘 일에서 사는 것을 비관하고 있다. 유나 역시 소환사지만 그 힘을 사용하지 않으려고 한다



WINE.

PS2전용웹 브라우저 'EGBROWSER' 등장

에르고 소프트(http://www.ergo.co.jp)는 PS2전용 웹 브라우저 소프트 EGBROWSER(이지 브라우저)'를 3월 29일 발매한다고 발표했다. 가격 은 3800엔으로 EGBROWSER는 일반 가정용 TV와 PS2, USB 대용 모행 동의 통신 환경을 준비하는 것만으로 인터넷에 접속할 수 있게 해준다. 일반 ISP 경유로 인터넷에 접속할 수 있지만, '@ Nitty'의 경우는 자동 설정 프로 그램에 의해 간단하게 접속할 수 있다. 이 제품은 소프트 키보드에 의한 문자



입력이 가능한데다가 자체 개발한 가나한지(변환 엔진'을 사용하여 한자 입력을 보다 간편히 했다고 한다 또 이번 겨울에 발매 예정인 PS2 전용 외부부착 HDD 유니트'와도 대응될 예정이어서 메일의 송수신 파일, 캐쉬 파일, MP3 등의 오디오 파일, 화상 파일, 환경 설정 파일동의 보존도 가능하다.

The -

PSO 발매 직후부터 서버에 문제 발생



12월 21일에 발매되었던 세가의 DC용 네트워크 RPG '판타지스타 온라인'이 발매

직후부터 서버에 문제가 발생하여 네트워크에 접속할 수 없는 일이 있었던 것으로 알려졌다. 서버는 21일(2000년 12월) 16시에 일단 복구되었으며 세 가축이 밝힌 문제의 원인은 '서버 인증용의 데이터베이스에 장해가 발생했다'라는 것이었다. 세가는 현재 보다 자세한 원인을 조시중에 있다고 한다.

TE

북미에 PSone용 액정 모니터 등장

1월 6일 개최된 CES에서는 이지 일본에서도 등장하지 않은 PSone용 액정 모니터가 등장했다. InterAct사가 출품한 이 액정 모니터는 기존에 발표 된 액정 모니터와는 달리 사각형의 모양이며 크거도 약간 큰 상태. 그러나 게



화면은 크로노 크로스 크기가 작아서 금씨를 위 는 것은 무리일 듯



절었을 시 PSone 본짜 크기와 거의 비슷하고 두 매는 약간 없다

임을 실행하는 데는 아무런 문제가 없고, 말반적 인 혼합 단자이기 때문에 휴대웅 DVD나 휴대용 비디오의 모니터폰도 이용할 수 있어 현재 소비자 들에게 크게 어팔하고 있다고 한다. 기격은 149달러로 올해 봄 정식 발에 예정

10 D D D T SELECTION OF STATE AND DESCRIPTION OF STATE AND DESCRIPTION



(EDE

도키메키 메모리얼 펀드모집 대성공

코나미와 마네스 중권, 미즈호 중권이 손을 잡고 공동으로 개발한 세계 최초의 게임펀드 '도카메키 메모리얼'의 모집이 지난 12월 22일을 끌으로 성공리에 완료된 것으로 밝혀졌다. 마네스 중권은 이번 펀드모집에 총 7500건에 이르는 신청이 쇄도하였으며 7억 7110만 엔이라는 엄청난 규모의 자금이 마련되었다고 발표했다. 또한 최종적으로 펀드를 구입할 수 있었던 투자가는 3000명을 약간 넘기는 수준이라고 하니 평균적으로 1인당 257,000엔의 투자가 이루어졌다는 것으로 큰손에 의한 투자보다는 중・소규모의 투자가 이루어졌다는 분석이다.

TO S

어드슨,나스닥 · 저팬에 상장

하드슨은 지난 12월 20일에 오오사카(大成) 증권거래소의 나스닥・처판에 주식을 상장했다. 홋카이도(北海道)에 거점을 두고있는 기업으로 나스닥・저판에 상장한 것은 하드슨이 최초라는 절에서 주목을 받고 있다. 공모가격은 주당 1,450엔이었으나 개장최초거래가격은 주당 1,190엔이었던 것이 1,100으로 낮아져 첫날 최종거래가격을 기록했다고 한다.



@barai 시리즈제 2 타 등장!

세가는 ②barai시리즈의 제 2 탄안 '현드레드 소드'를 2월 22일 발대한다. ②barai시리즈는 게임 프로그램의 일부에 프로텍터가 만들어져 있어서다른 소프트보다 싼 가격에 구입할 수 있는 반면 게임을 마지막까지 플레이하고자 할 경우 온라인을 통해서 barai키'를 구입여야한다. 이러한 시스텔은 제 1 탄이었다고 할 수 있는 '이터널 알카디아'에 채용되어 큰 효과를 발휘하였다는 평가를 받아 이번에 다시 한드레드 소드에도 채용되어진다는 것이다. 현드레드 소드의 ③barai판은 2월 8일에 980엔으로 발매되어지며, 통상판은 2월 15일에 5800앤으로 발매된다. 세가축에서는 추후에도 이 ④barai시스템을 새롭게 발매되어지는 소프트에 채용시켜갈 것이라고 한다.참고로 이터널 알카디아의 경우 통상소프트가 6800앤이었으며, ④barai판의 경우 6000앤(최초 소프트구입·1000앤, ④barai키 구입·5000엔)이었다.

S. T.

시맨,윈도우즈에 등장

1999년 7월 DC분 발표된 이래 50만이라는 출하수를 기록하고 있는 동거형(?) 육성 애완동물 '시맨' 이 PC용으로 개발된다. 일본 IBM과 비버리움은 IBM의 최신 음성인식 소프트 ViaVoiceSnap-EasySnap'을 탑재한 '시맨 for Windows 를 개발한다고 발표했다. 이 음성인식 소프트에 의해완도우즈 상에서도 시맨과 음성으로 대화를 즐길 수 있게 되었다. 발표에 의하면 이



급단의 예약하고기, 시~변~

용성인식 소프트는 음성인식의 정밀도가 약 90%에 이르며 전용 마이크로 필요로 하지 않아 기존에 PC에서 사용하고 있는 마이크로도 시만을 즐길 수 있다고 한다. 음해 상반기에 발매될 예정이다.



드립 라이브러라 일시 정지

세가는 네트워크 상에서 과거의 명작을 다운로드할 수 있는 '드림 라이브러리'의 서비스를 일시 정지한다고 밝혔다. 그 이유는 가존의 서비스를 브로드밴드 어댑터 등에 대용하게끔 하기 위한 것으로, 그 기간은 1월 27일부터 3월말까지가 될 것이라고한다.



WILE

Sunsoft PS2용 USB 키보드 및 대응 소프트 발매 결정

Sunsoft는 PS2용 USB 카보드와 그 대용 타이를로 '타이핑 파이터 죠'를 3월 29일 발매한다고 밝혔다. 타이핑 파이터 죠는 '내일의 죠'를 원작으로 하는 2D 애니메이션 워주로 구성된 게임으로 동시 발매될 USB 키보드를 이용하여 화면에 나오는 단어를 최대한 빨리 쳐서 없애면 편처로 번역(7)되어 상대에게 날려지는 복심+타이핑 게임이다. 전용 USB 키보드의 가격은 5500엔선으로 예정되어 있다.



게임기어를 재판매

자금은 찾아보기 힘든 세가의 휴대용 게임기인 게암기어(이하 GG). 미국 세기(SOA)에서는 이 GG와 그 소프트웨어를 Majesco사를 통해 재판대하기로 결정했다고 밝혔다. 이는 미국에서만 해당되는 것이지만 인터넷을 통해 판매되므로 그 외의 지역에서도 구입하는 데에는 크게 문제가 없으리라 본다. 분체의 가격은 30달러선이 될 것으로 전망되여 소프트웨어는 본체보다는 좀 늦게 판매가 개시들 예정이다. 또, MD와 SS에 대해서도 비슷한 수순을 거쳐 판매가 되지 않을 것인가 조심스레 전망되고 있다



국내에서 드림케스트의 인증이 가능하다!!

우리나라에서도 이제 드림캐스트의 인증을 받는 것이 가능하게 되었다. 원래 CD라는 기계는 세가 프로바이터에 접속 한 후에야 인터넷을 사용할 수 있었다. 예전에는 국제 전화로 가능했으나 지금은 그것이 불가능해져서서 우리나라에서 인증을 받기는 어려운 일이라고 했으나 미국에서 발매된 드림패스포트는 프로바이터의 정보만 입력하면 바로 인터넷을 쓸 수 있게 되어있어 요즈몸 인증을 받는 사람들이 들고 있다. 게다가 영문판의 경우에는 접속료 등을 무료로 해 주기 때문에 이와 더불어 복사들의 유통도 활발해지는 살정이다. 미국판 드림패스포트는 8월 이후에 갱신된 것은 MOD침이 없어도 작동한다. 현재 용산동지에서 5000원에 판매하고 있으나 복사의 판매가 활발해진다는 점에서는 그다지 환영할 만한 사항은 아니라고 보고 있다. 인증 방법에 대해서는 본지의 판단지스타 온라인에 기술하기로 한다.

이 민중과 더불어 DC용 랜캬드와 카보드의 주문도 늘어나기 시작했다고 한다.



일본에서 DVD타이틀 보급확대

일본에서 DVD타이들의 판매량이 크게 급등하고 있다고 한다. 이는 소나

와 도시바의 후원으로 매체의 단기가 점점 내려가고 DVD라는 저가격의 고화질의 매체를 볼 수 있다는 장점과 저가의 보급형 타이름의 판매확대륙히 저가형 18금 애니메이션, 옛날 VHS가 단기간에 압도적인 보급을을 보인 이유도 AV의 확산적인 보급이 원인이라고 한다/동이 큰 요인이라고 한다. 현재 시중에 판매되고 있는 DVD는 소니규격을 맞춘 울풍이 대부분인데 소니는 애전 베타때와는 달리 이에 대해 별다른 코멘트를 하지 않고있다.(예전 베타때에는 18금을 인정하지 않았고 그래서 저변적인 보금에 실패했다) 현재 진게타 VS 네오게타를 시작으로 2000엔의 저가형 소프트들을 넘으로서 완전한 보급앙을 구축하려고 하고 있다.



Majesco, GBA용 기임 기발 발표

마국의 Majesco사는 게임보이 어드밴스용 3D 슈팅인 Indion 3D'의 개발을 발표했다. 본작은 제목대로 완전한 3D로 구성될 예정으로, 360도를 들아가면서 로봇이나 생체 병기, 기타 전투 병기를 상대해야 한다. 개발진에 따르면 본작은 초당 60프레임으로 개발될 것이라고 한다. 본작은 단 7개 스테이지로 구성될 것이나 각 스테이지의 스케일이 크고 각각 개성이 뚜렷할 것이라고 한다. 발매는 미국 기준 6월 예정.



GBA의 가격과 색상확정

닌텐도가 게임보이 어드앤스(이하 GBA)의 가격과 액세서라들에 대해 발표하였다. 3월 21일 발해 예정인 GBA의 가격은 9800엔이며 바이올렛, 확이트, 밀키 불투의 3가지 색상으로 판매된다. 확대 4명까지 통신 플레이를 가능하게 해 주는 GBA 전용 통신 케이블은 같은 날 1400엔에 발매되며, 2시간 동안 급숙 충전하여 10시간 동안 지속적으로 사용할 수 있는 GBA 전용배터리 팩은 3500엔, AC 어댑터는 1500앤에 판매될 예정이다.



WILL'S

소니,PS2의생산량증가

소니는 PS2의 생산 대수를 조만간 현 백만 대에서 이백만 대로 증가시킬

것이라고 밝혔다. 여것은 올해 초 큐슈에 세워진 반도체 공장에서 이모션 엔진의 그라픽 신디사이저를 생산해냄에 따라 북미에서 인가리에 판매되고 있는 PS2의 물량을 맞추기 위해서라고 한다. 현재 북미에서 판매되고 있는 PS2는 일본에서 전량 선박을 통해 운반되고 있으며 철권TT, 릿지 레이서 V, MADDEN 2001을 합쳐 438.88

달러에 팔리고 있다.



WELCOME TO THE NEW SOFT!

PS2/SCE/를라이트 ADV/1월 25일/6800엔

The Sky Odyssey

소년 시절에 누구나 한 번쯤은 생각해 보았을 하늘을 날고 싶다. '비행기를 조작하고 싶다'는 꿈을 그대로 실현시켜주는 게임 메인이 되는 어드벤처 모드에서 각 미선을 클리어하기 위해서는 파일럿에 된 플레이어의 판단력과 기술을 최대한 발휘해야 한다. PS2의 성능을 이용한 360도 회전이라든가 지형에 따라 복잡해자는 기류, 기후 등을 고려해야 하니 그야말로 직접 비행기를 조총하는 느낌을 가질 수 있다. 또한 미선을 클리어하면 받을 수 있는 보너스 포인트로 자신만의 기체로 커스터마이즈하는 것이 가능하다.





© 2001 Sony Computer Entertainment inc

PS/석세스/ETC/1월 25일/4800엔

풍수입문

풍수란 산세(山勢) · 치세(地勢) · 수세(水勢) 등을 판단하여 이것을 인간의 김홍화복(吉國開館)에 연결시키는 학문으로서 꽤나 그 뿌리가 오래 되었다. 얼마 전에는 모 TV 프로에서 귀신이 흩물하는 홍기를 풍수화적으로 연구해 본 결과 좋지 않은





수백(水脈)이 흐르고 있다고 하는데…(원겨나 알 거나). 이 게임에서는 풍수에 대한 전반적인 지식 뿐만 아니라 건물과 방의 배치 동에 따른 풍수학적 성질을 예를 들어 자세히 설명해주고 있다. 이 게 임을 구입하여 열심히 공부하여 돗자리를 깔 수 있 을 지도…

E SUCCESS COMMISSION AL PIGHTS RESERVED

PS/키드/ADV/1월 25일/880099

見むい(てんたま)

견습천시인 카린(花梨)은 학교를 졸업하기 위한 시험으로 한 사람에게 진정한 행복을 찾아주는 시험을 통과하기 위해 지상을 찾는다. 그 행문의 주인공은 혼자서 살고 있는 고교생 하아세가와 시아나(早瀬川 株名), 카린의 덕분에 사이나는 여러 여자아이들을 만나며 사랑을 키워나간다. 문제는 그러는 동안 천사인 카린 자신이 시아나에게 마음을 빼앗겨버리게 되었다는 것과연 천사와 인간의 사랑은 이루어질 수 있는 것일까? 전영소녀(電影少女)





의 경우에는 인간이 될 수 있었는데

E) KIID 200

PS2/0F217F/ACT/19/2591/68009

테크닉릭스(TECHNICTIX)

물과 빛과 음악의 환상적인 조화, 테크니크틱스는 테크노 뮤직을 기본으로 하는 스테이지에서 리듬에 맞춰 발생하는 파운에 반응하여 버튼을 눌러 음악을 완성 시켜나가는 신감각의 음악 게임이다. 비단 눈으로 보이 는 파문뿐만 아니라 적재적소에 숨어있는 보이지 않는 파문을 이용하여 자신만의 곡을 어레인지할 수도 있다. 이 게임의 특징 중 하나는 컨트롤러 하나로 두 명이 플 레이할 수 있다는 점. 여자친구와 함께 게임을 하여 멋진 애드립으로 이음껏 뽐내보자(…라지만 그런 기회가 있을 것인지, 있다고 해도 뽐낼 수 있는지가 문제다)





ARIKA COLLTO ZOO! ALL RIGHTS RESERVED

PS/SNK/액션 SHT/1월 25일/5800엔

매탈 슬러그 X

아케이드에서 인기리에 가동되고 있는 메탈 슬러그의 확신적 게임의 목적은





막의 주모자 '모젠 원수' 의 쿠데타 계획을 저저하는 것으로 4명의 캐릭터 중 하나를 선택하는 종래의 방식을 그대로 채택하고 있다. PS만의 오리지널 요소라 하면 여성 교관이 플레이어의 솜씨를 판정해 주는 '컴뱃 스쿨 모드', 여러 가지 조건 하에서 미션을 클리어해나가는 '이나운서 더 미션모드', 설정 자료를 감상할 수 있는 '아트 갤러리'가 있다. 메탈 슐러그만의 독특한 액션은 결코 질리지 않을 것이다.

© SAIK 1999, 2000

PS2/SCE/드라이빙 SLG/2월 15일/6800엔/GT Force 내용

그란뿌리스모 3 A-spec

맞지 레이서 시리즈와 함께 레이성 게임의 양대 산맥으로 불리는 그란투리스모 사리즈의 최신작이 드디어 발매된다. 화려한 드래프트로 짜릿한 손맛을 보장하는 릿지 레이서와는 달리 그란투리스모는 다 소 박진감은 떨어지지만 실제 레이성을 하는 듯한 감각으로 풀레이해야 하는 특징이 있다. 150종류 이 상의 차, 8개 이상의 코스를 준비하고 있는 그란투리 스모 3 A-spec은 과연 릿지 레이서 V가 보여주었 단 PS2 성능의 한채를 뛰어넘을 수 있을 것인지? 바람을 가르며 마음껏 질주해 보자





© Sony Computer Entertainment Inc. All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted meternals of their respective owners, all right reserved.

PS2/TalonSoft/ADV/2월 15일/29.99달러

Martian Gothic

마로션 고딕은 탈몬 소프트가 최근 PC게 임으로 개발한 동명의 게임을 컨버전한 것으로, 화성(마르스)에서 벌어진 일련의 사건을 해결하는 내용이다. 플레이어는 세 명의 캐릭터를 바꾸어 조종하며 버려진 기지를 탐사해냐가야 하는데, 필요한 아이템을 진공 튜브를 통해 교환하여 퍼즐을 풀어나가야 한다. 이 게임은 회전이 느리고 적이 갑자기 튀어나오는데다가 탄환도 적어 그것만으로도 서비이벌 호러 게임이 되기에 충분하다고 "ADV라면 자신있다"고 생각하는 사람은 한 번쯤 도전해 보길….





© TalonSoft 2000, 200 @ 2001 Sony Computer Entertainment Inc

PS2/Core Design/ACT/2월 20일/49.99달러

Project Eden

근미래, 지구는 인구 과잉으로 인해 심각한 상황을 맞이하였고 그 해결책으로 건물의 높이를 점점 올려나갔다. 그러나 이러한 정책은 부작용을 낳게되었는데, 높은 곳으로 올라가지 못한 빈만층에서 끔찍한 돌연변이, 흥악범, 정신병자들이 넘쳐나기 시작한 것이다. 이들을 제어하기 위해 만들어진 것이 바로 UPA(Urban Protection Agency)로 주인공은 Real Meat라고 알려진 공장에서 벌어진 소란을 조사하기 위하여 파견된다. 그러나 이번 사태

의 이번에는 유전공학과 육 체가 없는 영 후 등 괴이한 일들이 도사리 고 있었는데…





© Core Design 2001

PS2/SCE/RPG/2월 22일 예정/5800엔

本구나이(っぐない)

왕의 명령을 받고 전설의 아이템 보주(實政)를 찾아나선 주인공 레이스는 그것으로 인해 신의 노여움을 사 영혼과 육체가 뿐리되는 운 명을 맞는다. 영혼이 된 레이스는 게임 속에 살 고 있는 여러 가지 직업을 가진 캐릭터들의 육



체를 빌려 30여개 이상 되는 시나리오를 풀어나가며 신의 시련을 극복해야



만 한다. 전투 확면도 쓸만하고 매법 효과 도 확려한, 상당히 개성적인 게임이지만 어째서인지 전혀 광고를 하고있지 않고 발 매 스케쥴에 이름도 올라있지 않은 비운의 게임

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

DC/AADV/세가/1월 25일/5800엔

에크 더 들편 ~DEFENDER OF THE FUTURE~



500년 동안 돌고려와 인간은 함께 살아가며 평화롭게 문명을 이루며 살아가고 있었다. 그러던 중 인간의 우주 여행이 발란이 되어 참락과 파괴를 즐기는 미지의 종주 마(別)가 지구를 침략하는 사건이 일어난다. 돌고래와 인간은 힘을 합쳐 마를 지구에서 몰아내는 데

성공하고, 지구를 지키는 방위체제 '가디언'을 구축하기에 이른다. 그러나 대지

잔으로 인해 가디언이 무너지고 마는 다시 한 번 지구 침공을 개시한다. 이틀란티스에서 태어난 등 고래 에코는 그 시실을 알고 지구를 구하기 위한 바 닷속 여행을 시작한다



3' SEGA CORPORATION 2000, CREATED BY APPALOOSA ALL RIGHTS RESERVED

DC/소프트렉스/SPG/1월 25일/5800엔

골프하자 2 ~새로운 도전~

일본에 진출한 소프트맥스의 첫 작품(물론 이 게임은 보통 업의 제작자들이 다 만든 것이 겠지만…). 전작보다 많아진 22명의 캐릭터들 이 전국을 무대로 라운당을 펼친다. 골프 게임 이라면 '모두와 골프' 시리즈가 유명하지만 이 게임 역시 통음 조정하여 다채로운 플레이가 가능한테다가 액션 게임에서나 볼 수 있는 "타



임어택 모드'를 도입, 여러 번 플레이해도 잘라지 않는다. 골프에 관심이 없



다고? 그럼 안화책으로 나온 '라이징 임팩 트(서울문화사)' 나 '골프천재 탄도(대원문 화사)' 를 보고 골프의 애력을 느껴보기 바 란다

© 2001 SOFTMAX

DC/CRI/플라이트 SLG/2월 15일/6800엔

에어로 댄싱 i



건전한(?) 플라이트 SLG를 지향하고 있는 에어로 댄싱 시리즈의 다섯 번째 작품. 본작에서는 F에서 호형을 받았던 공중 전을 더욱 파워업시켜 네트워크 대전을 통해 플레이할 수 있도록 만들었다. 사람과의 의 독파이트라니, 정말 짜릿하지 않은??

특정 조건을 만족시켜야만 하는 미션 모드에서는 독파이트 아외에도 지상의 목표를 공격하는 대지공격, 표적사격 등 30여가지 이상이 준비되어 있고 동

장 기체 역시 AV-8B(수직이착륙 가능), A-7E(합상공격기), MIG-29, F-1~F/A 18(이상 전투기), C-1(수송기) 동이 준비되어 있다. 이제 남은 것은 출격뿐



© 1999-2001 CRI

WELCOME TO THE NEW SOFT!

DC/M가·스마일바트/네트워크 대전 SLG/2월 15일/5800엔/네트워크 플래어 가능

핸드레드 소드(HUNDRED SWORDS)

비록 판타지스타 온라인에게 네트워크 게임의 첫 자리를 빼았겼지만 현도레드 소드역시 기대하는 사람이 많을 듯. 최대 4명이참전하여 기마민족 날아밭, 마술민족 그란, 모사민족 마스커, 중상(宣称)민족 부플러스토리 중 하나를 선택, 2:2로 편을 나누어 풀



레이할 수 있다는 것은 분명 매력적이지 않을 수 없다(스타크래프트를 생각



하면 이해하기 쉬울 듯). 각 국가는 8명의 개성적인 장군들이 있어 100명의 군단을 이끌어 전투를 벌이게 된다. 화면사진을 보면 화면에 캐릭터들이 바급바급한 상당한 난천(裏) 하기 예상된다.

(5) SEGA CORPORATION, Smilebil, 2000

DC/NEC 인터채널/ADV/2월 22일/6800엔

엔젤 프레즌트(Angel Present)

동화작가를 치망하는 주인용 세가가와 유우(觀) 나는 우연히 날개를 다친 천사를 구해준 후 신비한 능력을 갖게 된다. 그것은 바로 현심세계의 육망이 형상을 이를 수 있는 '레이어' 라는 세계를 볼 수 있게 된 것. 유우는 고향 마을 의 여자이어(…그럼 그렇자…)들이 만들어낸 레이어 세계를 드나들며 그녀들의 고민을 해결해 준다. 그라고 그 결과에 따라 현실 또한 이름답게 변해간다. 라지만 한 로리콘의 상상력의 소산이라고 생각되는 것은 왜일까. 어쨌든 등

장하는 여추인 공들의 나이는 모두 5 정도는 되어야 할 것 같으니…





② スタンオOX/NECインターテャネル/Hune)

DC/소프트맥스/RPG/2월 22일/5800엔

서종의 광시곡 ~ The Raphsody of Zepher~



두말할 필요도 없을 정도로 유명한 PC게임 인 창세기전 시라즈의 제 3탄을 컨버전한 것. 어찌 된 일인지 1년 전부터 PS로 나온다고 하 여 기대하게 만들었던 창세기전 2 ~Knight of Genesis~보다로 먼저 등장하게 되었다. 안

타리아 대륙 전체를 전란의 소용돌이로 돌아넣었던 창세전쟁이 끝나고 50

년 후, 절대권력을 꿈꾸는 채사레 보르지아 추기경과 그에 의해 이단으로 몰려 감옥에 갈 혔다가 탈출한 시라노 번스타인의 복수에 물 든 이야기가 시작된다. 임굴왕(몽테크리스토 백작)을 원안으로 한 스토리도 중후함이 느 껴진다.



© 1998 Softmax Co.,Ltd. © 999 Ninon Falcom Corporation © 2000 SOFTMAX

DC/드림 가디언조/보이스 배를 SLQ/2월 22일/5800엔

배를 배스터(Battle Beaster)



머니언 미래, 지구가 아닌 또다른 별에 서의 이야기…, 이 별에서는 바이오 테크 눌러지에 의해 만들어진 '메탈 비스트'로 싸우는 것이 일반화되어 국가적으로 육성 하고 있을 정도이다. 각국은 자신의 평화 와 명예를 지키가 위해 메탈 비스트를 조

종할 수 있는 '비스트 테이마' 양성소를 설립하는 한편 메탈 비스트를 만들

어내는 팩토리에 후원을 아끼지 않는다 플레이 어는 4개 대회 우승을 목표로 예탈 비스트와 함 께 훈련을 거듭해야 한다. 특기할 만한 것은 전 투 중 명령을 마이크로폰을 이용한 음성으로 해 야 한다는 것, 파생는 외침이, 필요한 것이다!



© STUDIO WONDER FEEFCT CO 2000 200 A. RICHTRESERVE

DC/쇼에이사/미션 클리아향 3D SHT/2월 22일/8800엔

마크로스 M3

전설의 명작 마크로스가 게임이 되어 돌아왔다 …고 말하고 싶지만 마크로스를 이용한 게임은 양 손으로 꼽을 정도인데다가 대부분 기대 이하였다. 하지만 이 게임은 마크로스의 스탠들이 제작에 직접 참가하여 만든(캐릭터 디자인도 미키모토 하루히고(美術本畸素)가 직접 했다) 오리지널스토리라고 하나 팬이라면 끌리지 않을 수없다. 내용은 당연히 문화란 것을 모르는 종족 젠트라디와의 싸움. 맥스와 일러어가게임의 중요한 역할을 맡고 있다. 그런데 패트레이버의 악몽이 생각나는 것은 왜일까. 그 처절할 정도로 망가진 기체는….





© 982 1984 1994 ビックウエスト ② 2000 ビックウエスト ② Program ③ 2000 Shoeishe Co.lind

DC/CRI/SPG/2월 27일/44.99달리

Surf Rocket Racer

아케이드에서도 이같은 게임이 있긴 하 지만 그다지 않이 플레이되지는 않는다. 그 이유라 하면 역시 일반적으로 즐기지 않는 스포츠이가 때문이라고나 할까… 그 러나실제로 타기 힘든 것을 할 수 있는 것 이 게임의 장점이 아닌가. 나이아가라 폭



포. 맨하탄 등 유명한 장소에서 미음껏 물 위를 달린다는 것도 상쾌한 일이 고. 조작 또한 간편하다(뭐 공중화전같은 고난도 기술은 연습이 필요하겠지

FIRE SALL

만 말이다). 그래픽은 그리 뛰어나지는 않 지만 컬러플하고 사운드 역시 대부분의 영 문 게임들이 그러하듯이 박진감이 넘친다.

@ 2001 CR6

N84/늰텐도 - 레이/RAC/1월 21일/8800엔

미키의 레이싱 챌린지 USA



마리오 카토에서 캐릭터만 디즈니의 캐릭 터로 바꾼 것이라 생각하면 될 듯. 미키, 미 니, 도널드, 데이지, 구피, 피트가 등장하여 각종 아이템으로 상대를 방해하며 레이싱 경기를 벌인다. 식상했다고 그냥 넘겨버릴 수도 있지만 남녀노소를 불운하고 즐겁게

플레이함 수 있는 게임을 만드는 것이 닌텐도의 특징이 아닌가(아직도 마리

오 카트를 즐기는 N64 유저가 많이 있는 것 으로 안다). 친구와 함께 플레이하다 보면 어느새 날아가는 패드, 우정이라는 것은 딴 세상의 것이 되어버린다고 하는데….



© 2000 Digney All Rights Reserved, Licensed to

WSC/반프레스토/SLG/2월 18일 애정/4500엔/컬러 대용

수퍼로봇대전 COMPACT 2 제 3부 : 은하검진판

수퍼로봇대전 COMPACT 2의 마지막 을 장식하는 제 3부, 온하결전편(銀河決戰 順). 1부&2부의 플레이 데이터를 계승하면 여러 가지 이벤트가 발생하는 '플러그 컨 버터 시스템 은 여전히 건재하다. 진 게터 로보나 새로운 캐릭터도 다수 참전한다고 하는데 과연 어떤 캐릭터들이 등장할 지. 사리즈의 완결편으로서 수많은 수수께까가 해결되는데, 뜻밖에도 1부의 주인공인 XY 와 2부의 주인공인 XX가 서로 싸우게 된다 고 한다.





◎ モブロ ② AIC EMOTION ② スタシオがえろ ② 創造エージェンシー・サンライズ ② ダイナ

WSC/반다이/RPG/2월 발표 예정/각 3980엔/원터케이트 대용

SD건담 영웅전 기사전설 - 무자전설



우리에게는 프라모델과 보드 게임으로부터 알려지기 시작한 SD건담 시리즈, 기사전설과 우자전설은 서로 다른 스토리로 게임이 진행돼 지만 결말에 이르러서는 하나로 합쳐지기 때문 에 제대로 즐기려면 두 개름 다 구입하여 플레

이해야 한다(놀라운 상술이다), 기사편은 라크로스의 마음에서 일 년에 한

번 벌어지고 있는 축제 도중 물면 10년 전에 소멸되었다고 알려진 무자군이 기사 건담을 공격하는 것에서 시작하고, 무자편은 천봉장 군과 그 휘하의 용좌(勇座), 뇌파(雪破)가 지 키고 있는 천궁에 부활한 자드군이 공격하는 것에서 시작된다



サンライズ @ BANDA 2001 ⑤ 創造エーフェンノ

WSC/반다이/SRPG/2월 발매 애정/4500엔/원터게이트 내용

다크 아이즈 ~ 幽書 개이트~

이 게임은 컴퓨터용 네트워크 게임은 다크 아이즈의 무대가 되고 있는 혹 성 페어호프에서의 전쟁을 소재로 하여 만들어진 오리지널 게임이다. 풍부한 자연환경을 타고나 자연의 힘을그대로 이용하며 발전해 온 오갈, 가혹한 자연



全様性下に申しむがたき種が

환경을 극복하기 위해 물질적인 기술을 발전시켜온 인환, 독자적으로 문명 을 구축해나기던 두 종족이 갑작스럽게 접촉하며 대전쟁이 발발하게 된 것



이다. 원더 게이트를 이용하면 자신이 키운 캐릭 터를 넷을 통해 다른 플레이어에게 용병으로 파 견나갈 수도 있다는 것이 특징.

BANDAI CO., LTD: 2000 All Rights Reserved

WSC/반다야/SLB/2웨 예정/4500엔

우추전한 야마토

서기 2199년. 갑자기 지구를 습격한 우주의 침략자 가미라스 성인의 유성 폭탄에 의해 인 류는 열망의 위기해 직면해 있었다. 인류를 말 망으로부터 구하는 방법은 단 하나, 14만 8천 광년이나 떨어져 있는 혹성 이스킨달에 가서 방사능 제거 장치인 '코스모 클리너 D'를 받 아오는 것 뿐. 그것도 기한은 1년뿐이다. 인류 는 사상 최대의 전함 아마토를 우주 전함으로 개조하여 전 인류의 운명을 맡긴다. 왕복 29만 6천 광년의 여행의 끝은 어디일까. 일대 센세 이션을 일으켰던 우주전함 아마토가 원작 그 대로 이식된다. 더구나 TV, 영화, 코믹판의 내





용을 포함한 스토리와 멀티 엔딩으로 더욱 재미있게 즐길 수 있다!

② 松本電士 東京新計 アンダイビジュアル ② BANDA 2001 ② BANDA CO., LTD, 2000 All Flients Reserved

GBC/년랜도 · 레이/ACT/1월 21일/3800엔/평신 케이블 대용

파워플한 동키콩과 활기찬 디다콩이 크 레물린군에게 빼앗긴 바나나를 되찾기 위 해 모험을 시작한다. 정궁, 물 속, 눈덮인 산 등 다양한 코스에서 손에 땀을 쥐게 하 는 액션을 즐겨보자. 동키와 디디 중 선택 하여 스토리를 진행하는 '어드벤처 모드' 이외에도 미니 게임으로 낚시를 즐길 수





있는 '평키 파싱 모드' 가 있으며 이것으로 통신 대전을 할 수도 있다. 이 외에도 게임 중에 구할 수 있는 씰(Seal)을 모아 도감 응 완성하는 재미도 있다. 과연 전부 모으 는 것은 언제쯤일까?

© Nintando Came by Rare.

일어요구로 - 게임을 하는데 있어서 요구되는 일본어 능력을 이어기 하는 것입니다. 일어요구도는 돈기와 읽기로 나뉘는데 각각 상·중 하 로 나누어 설정하였는데 어디까지나 기준은 필지의 의견을 최대한 반영 하면서 편집부에서 토외·화장하는 형식을 취한 것이므로 일본어 능력 시합과 같은 전문적인 기준을 참고한 것은 어닙니다.

총평 - 한마디로 게임을 정의함과 동시에 살까 말까 갈등하는 순간의 지표로 삼을 수 있도록 하였습니다

추천타입과 바추천타입 - 게이어의 타입을 나눈 것으로 자신이 속하는 타입에 따라 구입여부를 판단할 수 있도록 한 것으로 타입에 대한 설명은 이래와 감습니다.

대적 위주로 플레이하는 타입으로 1...소프 프리를 찾아 플래이하기였다. 는 안안이 입정하는 게임을 플레이하여 환균적인 제미를 느낀다.

TIPE B: 스토리 같은 게임은 하급하지 않는다.

시나라도를 중시하는 타입으로 어느 정도 일본이가 가능하여 게임 스토리에 목탁질 수있다. 승락을 보다라도 대화를 중시하다.

TYPE C: OUTDOOR!

액산점을 중시하는 타입으로 눈이 개발을 불러야하다고 입금이었도 될 구하고 전투를 찾아다니다고 남동적이 게임지함을 좋아하다.

YPE D: 하절한 그래픽은 저건이라!

고래워볼 중시하는 타실 로 세임이 하루스 현 Min 및 고래라이 중시면 플래트 할 흥미를 일었다. 바면 사례가 리도 크라보고 좋다여 OK

YPEE: 생각각이 아니면 쳐다보지도 않는다.

참신성을 증시하는 타입으로 뭔가 새로운 시,도를 보여준 게임을 될 이하다. 아찌보면 유행을 앞서간다고 생각할 수도 있다.

YPEF: 난 아리가 너무 좋은 것 같아.

전략성을 중시하는 타입으로 전략 시뮬레이션이나 카드게임. 파플게 임감이 머리를 쓰며 플레이하는 것을 좋아한다.

TYPE Q : 용나물만 박도 등이 저질로 흐느럭거린다.

음악성을 중시하는 타입으로 게임음악을 들으며 플레이하곤 하는 꿈을 꾸기도 한다. 리듬액션게임에도 일기전이 있다.

TYPE 위: 18할 사람이 좋았는데

 소녀물을 좋아하는 타입으로 개암성 보다는 캐릭터 자체에 비중을 두는 환이며 관련 상품을 사 모으는 경향이 있다.

TYPE 1: 15 LIPION

소장가치를 증시하는 타일으로 아무리 개없이 재미있어도 몇 번 풀 레이하고 사용해 버리는 것은 실다. 소장하여 두고투고 플레이하기 를 원하다.

YPE J: 내 정구가 맞는 건 못 하는다.

대전 경투활용 좋아하는 타입으로 됐으는 격투제임은 처음 참이도 중수성도의 실력을 보여주다. 물론 경투에 나는 가본

TYPE K: 넌 아니? 저 없이 되었어 있는지?

게임용 통해 무언자를 성취하는 타입 로 금들은 구축하하는 노 다. 를 즐거하며 달성도를 100%로 할 때까지는 패드에서 손을 놓지 않 는다.

TYPE L : HIST MENTS OF LIT

제작자를 보고 플레이홈 지를 결성하는 타입으로 복당 회사의 계임 이 라면 무조건 구입해서 플레이하게 되며, 그 결정에 잘대로 유회하 차 있는다.

TYPEN: 나는내

남들 안 하는 사망인 들리자 하는 다음으로 내가 얌지다고 ... 보다 는 구석구석에 문한 게임을 찾아 즐기고 남들에게 각해주는 재미로 한다.

ATT:		100 A 100 A	
SOUTH TO SERVICE THE SERVICE T	Contract The Contract	127	

Phantasy Star Online



- 4574立世紀
- RPG
- 8 2000-1 124 219
- 680000
- 1 GD 12

언어요구도: 얼마 영어 포랑스마 목입이 하살하다며 중 1개

MAN : LEFEE FORM LINE

플레이시판 : 온라인만 돼지간 이상, 총 10시간

MD의 혼하지 않은 RPG인 Phantasy Star A 2 전의 세계관을 아이받은 액션RPG게임 하지만 분위기는 비 슷할지 몰라도 장료부터 다르고 그래픽의 수준도 치원이 물리다 게임 자체는 보통의 3D 액션RPG의 형태를 취 하고 있지만 무기의 종류나 숨겨진 레이 아이템들도 다 양하며 방의 구조와 적의 특성을 고려해 말맛은 전술을 사용해야 하기 때문에 언제나 새로운 7 분으로 제임에 임할 수 있다는 점이 이 게임만의 묘데이다. 하지만 이 게 엄을 높아 평가할 수 있는 건 게임 저체의 완성도가 높은 가닭도 있겠지만 가장 중요한 것은 바로 제목에서부터 알수 있듯이 온라면 게임이라는 점 다른 본라인 대용 게 임과는 달리 전 세계에 발매되는 게임이으로 국가의 구 분 없이 여러 나라 사람들과 게임을 하는 게 가능하다. 물 론 온라인뿐만 아니라 오프라인에서도 플레이 가능하며 그 캐릭터를 그대로 온라인에서 쓰기 때문에 양쪽을 같 은 캐릭터로 즐길 수 있게 되어있다(비슷한 모 게임은 불 가능하다 그리고 33.6k 모뎀을 사용했음에도 불구하고 느려서 플레이에 지장이 있는 경우가 거의 없는 것도 참 점(사실 방식이 묶이해서 느낄 수 없을 뿐) 온라인 게임 이,으로 부가적인 바용이 만난치 않지만 다른 온라인 게 임에 비교하면 그래도 저렴한 편 전화비도 걱정되는 녀 석이긴 하지만 보로드밴드 어댑터(LAN카드)를 0 용하 면 해갈 가능하다(ADSL이나 케이블 회사LAN 등인 경 우만) 이것도 가격은 비싸지만 거의 무한대로 온라인을 즐길 수 있으므로 같은 시간의 전화비보다는 훨씬 이약 이 아닐까 이미 이 게임을 구입했다면 할 수 없지만, 않 본판은 온라인 접속이 복잡하고 사용요금이 있으므로 너 쓰기 쉬운 복미판을 구입하는 게 좋을 것이다(목이판은 1

李祖明朝:本名 4.4

联中型四数:R.W

월 23일 발매).

亚洲洲河南州 四州市:近州州为 沟流河县 荷油 新湖



- ■세세세 롯식
- SLG
- \$ 2000년 12월 28일
- 5800 엔(현정환 8800엔)
- GD 1참

영어요구도 : 읽가국하 문가용

ENNOT: WA

물레이 시간 : 2번 물리에라고 배도 1시간

카드 캡터 사쿠라를 소재로 한 촬영 게임(촬영이라고 해도 그냥 시키는 대로만 찍으면 된다) 항간에는 도함 (출) 이라는 수식어를 붙다가도 하지만 도함은 정작 한 스테이지에서 밖에 하지 않는다 일단 뭔가를 촬영 하는 개임은 그다지 없었으나 글쎄 저 유명한 학책 정도?) 일단 참소하다고 할 수 있겠다 또 DC 목유의 깨끗한 플라근 그래픽이 불만 거부가 없이 받아들어진다. 1라도, DOA 2보다는 살아진다만)



하지만 이 게임은 우선 본편이 너무 짧다 거우 3개 스테이지를 한 번 클리어 하는데에 는 30분도 채 걸리지

않는다.무슨 음악 게임도 아니고 -) 조건에 따라 특별 스테이지가 하나 추가되기는 하지만 그래봤지 길이가 얼 아 하겠는가? 또 음악 게임에 비교를 했지만 그렇다고 해 서 다양한 스테이지가 있다 하면 그렇지도 않다. 대신 부 수적인 요소가 풍부한데 그 부수적인 요소도 가존에 잘 알려져 있는 내용의 재탕이나 그런 것이 주된 것이다 뽀 니 어지간히 뿐이, 아니라면 그다지 납독이 잘 가지 않는 다. 또 VM용 미니게임이 차지하는 용량도 적은 것에 반 하여 1개의 VM에 목수의 마니게임을 넣지 못하는 것도 불만이다 또 공식 홈페이지로의 역세수를 통한 테이터 교환이 나 추가 데이터의 다운로드 등이 꽤나 비중이 큰 주요한 기능이라서 인터넷 이용이 불가한 유저가 많은 국내에서는 역사 의미가 그다지 없다. 골째, 어지간한 팬 이 아니라면 그다지 추천하고 싶지는 않다. 단 한정판 은 내용물이 불모가 있어서(역불보다는 잿밥이다!) 통 상판보다는 조~금은 낫다

中國機能;朱克爾。

1101111 : 440

물량 : 장원은 명도호의 원이나이아아아아야?



(高) 사기초쿠 목대호 ,四门 프로 축구름병을 만들게



■ Aq.7+

- 구당 운영 SLG
- 2000년 12월 21일
- 58002
- ■GD 1장

할아 오구도 : 닭가용 문가용

백취아 : 美山 光

조하이 시간: & 우승리지 4년 이후 10년하지 존해야

시리즈의 4번째라고 할 수 있는 독개판 축구클럽의 후 숙작 종 깔끔해진 그래픽 새로운 팀의 추가와 일부 선수 들의 테이터 변경 왕 삭제 그리고 안 변한 듯 하면서 미묘 하게 변한 부분이 의외로 신선해 보이는 느낌을 준다. 그 리고 가장 중요한 인터넷 연동 기능을 골자로 하는 '이적 시장 의 존재, 이적 시장은 보유하고 있는 선수들을 인터 넷으로 교환하거나 선수를 방출해서 포인트를 적합하게 해주는 것으로 그야말로 안타넷 사다에 걸맞은 서스템을 갖춘 것이다. 하지만 한국 유저중 드캐로 인터넷을 할 수 있는 유제들이 그리 많지 않다는 것을 강안하면 좋다고 만 할 수 없는 미묘한 입장(원래는 바람직한 것임에도 -). 그냥 인터넷만 못하는 거리면 크게 문제가 되지 않겠지. 만, 비 인터넷 유저의 복음이라고 할 수 있는 프리선수를 만들 수가 없다는 것 설상가상으로 2군을 운영할 수 있 용에도 불구하고 유학은 여전히 3염밖에 보낼 수 없어서 안정된 팀 전력을 유지하기가 힘들다. 이는 곧 팀 운영의 총체적 난국을 뜻하는 것이다. 이쯤 되면 유재들이 게임 에서 손을 때는 것은 시간문제. 어지간한 매니아가 아니 연 게임을 할 의목조차 사라질 위험이 있다. 그 약에 전작 보다도 제이보하는 시간이 더 길어졌고, 위에서 언급한 변경점을 해면 전착과 비교해서 혁신적으로 바뀐 것이 거의 없다는 점은 상당한 약재로 작용한다고 본다. 거기 에 전작에서 무척을 자랑하던 애디트 선수마저 능력치가 상당히 하락해 버렸으니 어쩌란 말인지는 그나야 좀 위 안이 되는 것은 한국인 Ja,거톨의 능력이 상당폭 상승했 다는 것 정도, 본 리뷰에의 사건으로는 100% 즐기기가 힘든 목대호 보다는 그냥 전작을 즐기는 것이 돈도 아까 고 여러모로 도움이 될 것이라 생각한다.

FE WE : ELM

明 神社 明報: 長 氏 よ

흥말 : 변경선수를 들려줍!

DAY A



BAL7r

- TEL.
- ■2000년 12월 21일
- 58000gl
- ■GD 1장

형아요구도: 배가를 즐기삼

M4401 : 1000

플레이 시간: 5시간

일단, 보드 게임을 좋아하고 소식을 좋아하는 이들이라면 큰 우리는 없을 게임이라는 생각은 돈다 하지 않는 역시 좋은 점수를 추가에는 좀 무리가 있다고 해야겠다. 이 게임은 템포가 너무 느리기 때문이다. 템포가 좀 심하게 느려서 자루함을 주는 정도를 넘어서 아예 게임의 진행자체를 방해할 정도다.

이처럼 템포가 느리게 된 원인 중 가장 큰 것이 이 밴드가 너무 찾다는 것 적어도 한 턴에 한 번 싸운 누군가가 무언가를 타트리고(이나 이벤트가 되었돈 이나 계임이 되었돈), 평균 1 5턴이다 반드시 한 번 정도는 낙태 에그앤이 등장하여 시간을 미구 잘이먹는다게(다가 법 자체에서는 그냥 발생하는 이벤트들도 있으나 여럿이서 같이 할 때는 이런 이벤트가 많이 일어날수록 즐거움자 올라도, 게임 플레이 시간 중 혼자서 플레이하는 시간이 절대적으로 많은 우리나라사정을 생각하면 이는 절대 반길 안한 일이 아니다게(다가 각 이벤트 발생시에 걸리는 로당 시간도 결코 짤다고 할 수가 없다면 어머니 결국 머리 수를 어느 정도 채우지 않는 이상 소닉 셔플에서 화끈한 재미를 기대한다는 것은 우리라고 볼 수 있겠다.

이런 문제가 있는 다신, 이번 소닉 셔플은 가준 소 닉의 세계판과 크게 위화감이 없고, 각 캐릭터들의 개 성도 잘 살려 놓았다. 게임의 불과 그래픽도 썩 괜찮 은 편이니 주위에 소덕을 좋아하는 친구들이 돼 있다 면 1장 사무어도 나쁘지 않을 듯(그게 아니면 주위의 친구들을 32셔서 소닉을 좋아하게 만들어 버리던가). 읙의 조건이 성립하지 않을 경우 나는 소덕이 미치 도록 좋다 는 지기 최면을 걸어 보도록.

P20 MM : 1. MI

19840 - U.S.U.S

EL : ANNEUR PRAY

O DAYTONA USA 2001



- 제기(소니함)
- RAC
- #2000년 12월 21일
- 58000
- ■GD 1참

일이모구도: 열가의 문가의

SHAOL - MIC

클레이시간: 7시간

구매가이, 드고 자시고 간에, 아저간한 세가 팬들이라면 이미, 다들 집에 사다 모셔놓고 있을 게임 DAYTONA USA 그런데 대체 이, 더~러~운~ 조작감은 워니티 아날로그 스틱을 살딱만 움직여도 마구 움직여 버리는 차체는 모르간 용라도 수많은 플레이어들이, 패드를 던지게 만들었을 것이다. 게다가 그런 문제를 조절하라고 만들어 둔 아날로그 조절 옵션은 하동 필요가 없다며 원래대이 토나와 확확 꺾는 식의 조작은 상성이 좋지 않았지만 이번에는 좀심하다는 느낌 의숙해지고 나면 큰 문제는 되지 않지만 평소 이날로그 스틱을 잘 쓰지 않거나 살는 되지 않지만 평소 이날로그 스틱을 잘 쓰지 않거나 살

짝살짝 조작하는 습 관을 들이 지, 않았다 면, 처음에는 조작감 을 약하기가 꽤 아려 물 것이다.



조착감을 제외한 다른 모든 것은 만족할 만한 수준으로 발전해 있다. 역시 가장 눈에 띄는 것은 괄급한 그래픽 덕분 에 차량의 디테일이 목시 좋아진 것은 물론, 뒤에서 구경하는 것만으로도 아랫배를 짜르르하게(거기, 0 상한 생각하지 이반) 만들어 주던 그 속도감이 더욱 한실적으로 다가온다. 그 래픽뿐만 아니라 CPU의 인공지 등도 상당히 발전해있는 듯 이전에는 그냥 잠애물에 가까웠던 차량들이 아주 작정을 하고 덤벼드는데 그 느낌이 꽤 좋아서, 플레이어의 승부욕을 불러일으킨다다CPU인 주재에 알아 하지만 어째서, 어째



서 2가 아닌 그냥 DAYTONA를 이식한 거나!! 소닉턴!! 이서 DAYTONA 2를 이식 해달완말이다아이어!!

ENGL FOR FROM AND MINARO

THIPE

THE PART OF THE PA



- # SNK
- @ FAG
- 2000년 12월 21일 발대
- 580000
- ●GD1장
- 일이요구도 : 읽기 등 문기-등
- 리뷰이 : 각성 이번
- , 플레이시간 : 무원이 제미있어 우원만 가지고 높았다...

몇 년 전 발매되었지만 국내에서는 구경조차 할 수 없었던 막말당만 제 2만 월화와 검사가 파이널 에디션이라는 부제를 달고 DC로 발매되었다. SNK의 이름을 갖고 발매되는 마지막 DC 소프트일 등 한 이 게임은 어딘지 모르게 급조했다는 느낌이 마구 된다. 전체적으로 대오 처오판을 그대로 이식해 좋은 듯한 느낌에 음원은 오히려 조금 더 나쁜 듯한 느낌마지

게다가 추가된 요소가 화루 모드 하나 왠(사실은 가장 기대했던 모드였으나 너무 작은 데다 그림이, 이상해서 패를 확인하는 것이 거의 불가능하다는 것이 문제(이라 는 건 너무하다 일단 뭘화의 검사 2의 완성도 자채는 높은 편이라 이스행을 때 크게 운제는 없지만 시기가 너무 오래되었기에 문제가 될뿐 몇 년이 지난 게임을 이식하는 것도 그렇지만(차라리 메脂 슬러고 3이나 이랑 MOW를 이식할 것이지는) 개량을 전혀 가하지 않고 이식했다는 것이 더 큰 문제이다. 아무리 마지막이라지만 중시한 것이 더 큰 문제이다. 아무리 마지막이라지만 중시한 것이 더 큰 문제이다. 아무리 마지막이라지만 중시한 것이 더 큰 문제이다. 아무리 마지막이라지 말하기면 연속기가 안 들어가는 것이 몇 개 있고 느낌이다지 또 중지 않다 단 악말의 분위기를 잘 새현한 그래픽 풍과 깔끔한 캐릭터 일러스트, 짜임새 있는 스토리 등은 상당한 마음에 드는 편이다.



SNK 발해 제임을 앞으로는 구경하기 여러을 듯하니 SNK의 편이라면 반드시 구해줘야 할 것이다. 전체적으로는 아케이

드판과 다른 점이 없으니 구입해도 크게 후회는 하지 않 용 것이다. 1장 사서 막말의 분위기와 신선조의 기분용 느껴보는 것도 좋을 것이다.

: A J

■PR#R BOX



- 1000
- ETC
- @ 2000 112% 21%
- 4980 or ■ CD 3 %
- 일이요구도 하가능 문가속
- 리뷰이 : 이용와 철자 이현

등레이시간 : 레스트 2차 등려야, 무요무요 대관은 계산들등

아후투가 돌아왔다!!!!!! 지금까지의 모든 사리 주의 집대성이라 할 수 있는 것이 바로 이 뿌요뿌요 박스 저렴한 가격에 수많은 게임을 즐길 수 있다는 점이, 때 력이다. 특히 가장 매력적인 참은 바로 웨스트 모드! 마도물어란 RPG로 시작된 투요뿌요인 만큼 훼스트 으도의 완성도는 대단한 펜 시작부터 끝까지 흘러 넘 차는 개그와 귀여운 캐릭터 잘 짜여진 스토리(어치 피 전혀 의미없는 모험이었긴 하지만) 등 뿌요뿌 요의 팬이라면 할 수밖에 없는 그런 멋진 게임이다 전투 자체가 뿌요뿌요라는 것도 신선한 매력으로 작 용했고, 전투 장비로 기술들물(화 턴이 나 전소등 ... 사용할 수 있게 해 놓은 것도 좋다. 플레이 시간이나 난이도도 지루하지 않게 적당히 짜여진 듯 어땠든 팬 이라면 반드시 구입할 것! 정대용으로도 좋다. 이체 비판을 좀 해 보자면 일단 컴파일이 현재 거의 돈이 없는 회사인 관계로 이번 게임에는 후요뿌용에서 도 입되었던 성우가 빠져있다. 그리고 대전시도 데이터 량을 줄이기 위해서인지 적 캐릭터의 보이스가 MD판 과 똑같다(그리고 전 캐릭터가 모두 같다! 게다가 보 이스 뿐만이 아는 음악도 - .) 그래픽도 변함이 없 고 전체적인 구성 자체가 예전과 감기 때문에 현재의 발전된 그래픽에 약숙해진 계0 머들에게는 절대로 어 필할 수 없음 것이다. 게다가 뿌묘뿌요 역시 뿌요뿌요. 통에서 완성된 게임을 계속해서 발매하는 것이 뭔가 우려먹기라는 인상을 지물 수가 없다는 컴파일도 청 신을 차려서 다른 쪽에 눈을 돌렸으면 (- 이라고는 해도 돈이 없으니~) 어땠든 뿌요의 팬인 본 필자에 계는 컴파일의 선물일 수밖에 없었다 ^^; 저! 모두 뿌 요뿌요데 한 번 미쳐보자!!!!!!!!

그 기면감에던 구우가



- ficto
- m FAG
- ●2000년 12월 14일
- ■48009H
-

일어요구도: 문가야 의가하

- 리큐어 : 모리라이터 페이너스 [8]
- 플레이시간: 회사간

이번 쿠우거는 기면 라이터를 좋아하는 한 팬으로서 실망이 이 만처만이 아니다. 자금까지의 기면 라이더 시 리조는 그래픽적인 면에서는 비혹 조금 딸리지만 각 캐 릭터의 움직임이 뛰어나고 원작 때들에게는 고기움을, 새로운 유자들에겐(유치함에서 비롯되는) 재0 를 선사하 였고, 여러 가지 숨겨진 요소로 인한 홈레터적인 면도 차 극하여 싫게 게임에서 손을 띨 수 없게 만드는 마력이 있 었다. 그런데, 이번 쿠우거에서는 캐릭터의 움직임이 다 육부드러워졌다는 것을 때면, 전작인 V3에 비해 오하려 퇴보해 버린 느낌이 강하다. 모든 카드를 다 찾지 못해 숨 겨진 모드를 다 끌어내지 못한 주제에 무슨 소리냐 라고 한다면 다섯 역사 문제다. 원고 하나 V3는 이름만에 숨겨. 진 모도 등을 다 찾아내 버렸는데 '쿠우커는 그 3배의 날 짜를 들었는데도 아직 모든 것을 다 찾지 못했다. 그런다. 고 쿠우거가 찾아야 할 것이 많으냐 하면 그것도 아니다. 한마디로 쓸데없야 조건만 어려워 졌다는 것. 가장 큰 문 제인 국내 유저들은 이해할 수 없는 스틱리 모드로 인해 고전 왠(& 목활용 팬)들의 심금을 옮리던 걸작 격투게임 이, "2저 싸우고 싸우고 또 싸우면 끝나버리는 3류 게임 으로 전략해 버린 청에 있어선 판으로서 정말 이쉽기 그 지없다 그나마 다행인 점은 아직도 전적의 점점들이 몇 가치 살아 있다는 것이다. 일단 격투계임 치고는 엄청나 게 쉬운 조작방법 투덜투덜 만나 해도 홈레터로서 모을 수밖에 없는 디지털 카드, 그리고 본 게임보다 더 재미있 는 연습모드 등을 둘 수 있는데 실제로 마감기간 중 방을 새년 여러 필지와 기자들이 쿠우거에서 자신만의 공보 만들기 위해 열을 내던 모습을 보면(최고기록은 어원 7.자의 17점보-180대미지) 아무리 작았어도 라이더는 라이더다! 라고 느끼게 된다

: 1.4 K B 1912 | 182 | 1.6 K B 1913 | 1.4 K B

사 조이트를 개개생명체의 유진자



- **■ ⊆** 0
- #SLG
- ●2000년 10월 5일
- 580001
- €CD 1장
- 열어 요구도 : 문가국아 위가국이
- 리뷰이 : 제아너스##2 및
- 클레이시간: 39시간

이 게임은 어렸을 때 조이도를 알고, 좋아했던 사람들을 대상으로 만든 녀석이긴 하다. 하지만 일단 제임으로 나온 이상 게임적인 재미 역사 어느 정도는 추구를 했어야 했는 대 아니, 지금이 1998년 정도만 됐어도 어느 정도 통했 을 만한 게임이 있겠지만 도저히 1만한 기대를 충족시 키지 못했다는 점이 너무나 이쉽다. 솔직히 어지근터 SLG 를 좋아하는 사람이 아니라면 손대기가 꺼려질 만큼 단순 무식하게 만들어 쳤는데, 한마디로 하지만 조이들의 활을 쓴 슈퍼 대전략(그것도 SFC판)이라고함까? 하지만, 그 렇다고 이에 못써먹을 게임은 절대 아니다 팔자가 잘 쓰 는 말이,지만 매니아라면 꼭 사라! 급의 게임이 될 텐데. 일단 이 게임의 최고 세일즈 조건인 "조야"를 의 표현에 있 어선 나름대로 잘 되어 있다. 조야드의 그래픽만으로 따지 면 수준급이다(워 될자 옆에서 가토가 공략하던 PS2환 건당 때문에 약간 비교야 됐지만 걸어 다르니까 뭐). 실제로 필자가 공략하는 중 지나다니던 여러 사람들(특히 나잇살이 좀 들어 보이는 편집장님이나 청춘소년 지니어 스 형님이나 어뭔기자. NAC기자 등등 소위 라만에서 "아저씨" 부큐에 가까운)이 "어, 저거 내가 옛날에 가지고 있던 건데 가, "앗! 아이언 콩이다! 나 저거 사고 싶었었는 대 " 등등의 말을 하며 깊은 관심을 보였다(역시 나이는 못 속이는 그 게다가 게임 자체도, 워낙 단순한 진행이다. 보니 지겨워 보일 뿐이지, 해 보면 그럭저럭 재미를 느낄 수 있게 만들어 놨다. 특히 적 조이 드를 포획하는 일은 콜 핵타의 혼을 자극하는 무언가가 있어서 쉽게 손을 때지 못 하게 만들고 있다(데스자우러도 잡았는데, 이이언 경을 못 잡았다! 이러어언~) 결혼은 요즘 게임계에서는 통용되긴 힘들겠지만, 나름대로 매니아층은 확보할 수 있는 게임이 바로 이 조아드가 아닐까 한다.

추천대의 (시) · 마우전대의 1 후에서 웃으에: 갑자기 교육라스가 사고 싶어졌어?

DDR best hits



- 30-(D)
- BRAG
- 2000+112% 21%
- ■오픈 "~각
- ■CD tg
- 잃어요구도 : 읽가국이 즐거움요
- 리뷰어 출바하난 원장
- 해이시간 : 다 예쁜 경음이라 10시간 이번



비트 매니아 best hits로 재 이를 보았는지 DDR-4등을 가 지고도 움궈먹 기름 시작한 코

나이 1st-국동부터 3rd국들까지의 인기 있었던 곡들은 대부분 들어있다(별로 그렇다 생각되지 않는 국들도 들어있는 하지만 공푸 파이팅도 인기 있었다.) 역사 이 소프트 최고의 장점은 여태까지의 곡들 중 좋은 국들만 암산하여 들어있다는 점을 돌 수 있을 것이다. 1st에서 인기높았던 Have you never been mellow도 그렇고 3rd의 Silent Hill 도 그렇고(자극히 주관적일지도) 좋은 국들이 많이 모여있다는 점에서 본다면 여타까지의 ODR시를 조중에 좋아하는 곡들만을 하기 위해서 3가지 소프트를 전부 구입하려 했던 사람들에겐 더 없는 소프트카 아닐까? 또한 다이어트 모드와 레슨모드 역사 건재하여 신캐리터도 2명 추가되어 있어서 자잘한 것을 좋아하는 플레이더들도 만족사람 수 있다.

그러나 역시 단점이라고 한다면 DDR 1, 2 3을 전부가지고 있는 유자동에게는 그다지 필요 없는 게임이 될수 있다는 점(국의 추가란 전혀 없으나) 교로, 역시 주관적일자 모르지만 Brilliam(ZU의 오케버전이 없다는 것도 아이 나스 요소중 하나 역사가존에 있던 곡들밖에 없다는 점이 가장 크니 DDR을 좋아하는 곡들만 돌레이하고 싶은 사람들 중에서 그 곡들이 이 CD에 들어있으면 살 것 코나이 이러다가 드럼에나이, 켜보도 때나아 파라파라 파라다이스 등도 베스트 하트 사라즈를 내는 것 아닐지 모르겠다

· 그래도 의학으로 이러운 괴롭은 별로 중입니 다양하다.

BLOOD - THE LAST VAMPIRE



- SCE
- 이루도라
- 2000년 12월 21일
- ■삼. 하권 국 5800엔
- ■DVD 각1장

알어요구도: 돌가중 위기용

- 리뷰어 : 라인의 미문 냉동오리
- 돌려아 시간 : 속 회사간

일단 이번 아루도라는 지금까지의 것과는 여러 가지로 차원이 다르다 전작 스캔들을 동가하는 애니메이션에다 은 가족의 골스2라는 말을 무색하게 하는 하므로에적인 영상을 그리고 상하면 동시 발매에 값도 인안치 않은. 정말 소나의 항방을 집작케 할 수 있는 타이들이 아닐까?

이루도라라는 점에서는 많은 발전을 보였는데 신 시스템 BSS이 도입됨으로서 난이도도 대폭 상승하였고 그로 안해서 지금까지의 시리 전에 잘한 사람들도 어느 정도 안쪽시킨 데다가가 본적인 난이도도 이루도라 시라진 중 화강의, 복약의 난이도를 자랑한 개절을 만고서 에 맞먹는다(등)한다고 했다가는 잘못하면 나는 오리고가된다. 시나라(오라는 면에서도 원작자의 이름 값을 하는지, 원작에 비하면 약간 바쁜 듯한 느낌이들지만 그래도 시나라(오도 괜찮은 편이고 엔님들이 그게 그거인 문체점도 어느 정도 극목한 작품이라고 생각한다.

본지 공략은 펼지가 나름대로 신경을 썼으므로 1 쪽을 보고 마음에 든다면 하나쯤 구입해 두셔도 좋다고 생각한다(단 용산에는 하면이 없고 장권만 넣은 가게가 대부분이므로) 운제점이라면 뭐나워니해도 매뉴얼이 상하권이 똑같은데다가 일반판에는 엽서 한 장 달랑 들어 있으며 패키지 하나짜리로 7800엔으로 썼으면 좋았으면 안 굳이 5800엔이라는 고기로 상하권을 쪼개서 낸 일반 소비자를 싹 무시하는 게임이라는 것이다(다들어 시나리 오도 매니이적인 취향이 다분하다) 정말 유제들을 철저하게 고려하여 PS판 아후도라를 내던 예전의 소나는 어디기고

마지막으로 한쪽만 사도 플레이는 가능하지만 내용 용 이는데 무리가 없다는 소니의 말은 거짓말 녹대가 나타났다!

李和 明祖 (A B) 明守祖 明朝 (4 B) 明明末 (2749) 朝 - 137 (284 明年7月15 日

刊的匠



- 내훈이 첫 소프트웨어
- 유지 컵 RPG
- 2000년 12월 21일
- 5800엔
- CD 1장

열어요구도: 윤기종 위기종하 하위이 : 원춘소년과 고리파악

클레이 시간 : 학치면 마일광국 앞아먹는다

귀엽다! 아름답다! 쉽다!! 그리고 제이 있다!! (여당이 지만 전투가 쉬워졌다고 제작시는 떠돌고있지만 청춘과 파덕이 늙었는지 한 두 번 게임으바 당한 게 아니다). 시 나라오는 이 게임 시리즈 의전격 일에도 불구하고 아주 재미있고 구성이 탄탄하며 패러디도 곳곳에 산재해서 풀 레이어를 즐겁게 해준다(기술들의 이름들이나 지명, 그 리고 좋게 캐릭터의 이름등 최대 압권은 혜본 앤드 형!) 게다가 오리지널 시나라오에다가 부록으로 마양시라즈 1 2의 에피소도를 알 수 있게 해주는 여러 가지 서비스 시나라오도 있고 시리,주의 팬들을 만족시킬 수 있는 뮤 지컬을 포함한 음악의 수준은 전작을 초라하게 만들 정 도로 높다(돈 좀 벌었군…). 하지만 이 게임을 왜 좋스2로 냈는지는 이해가 가지 않는다. 진동대용도 되지 않는데 다가 옵션 같은 건 설정조차 되지 않아서 모노로 살아가 는 서민들을 물리죠 없나 대물어 처음 게임을 통자마자 로딩이 40초 (매뉴얼 한 귀통이에는 깨얼같은 날씨로 쾌적한 플레이 환경을 만들기 위해서 40초 전후의 로딩 을 합니다 라고 써 있는 것을 발견하기 전까지 필자는 다 운돈 중 앟고 품스2를 5번이 나 것다 컸으니 ~) 그 대신 게임 도중에는 쓸데없는 로딩이 없다. 메모리카드 또한 세이브 및 로딩이 풀스게임 평균수충 아하이고(대신 아 무데서나 세이브 할 수있으나 그걸로 만족할까?)... (0 거 풀스2 맞이?). 공략을 하다가 말투까지 여성화 되어버 린 청춘소년은 이 게임은 품소2의 여성 유재수를 늘리 기 위한 소나의 계략으로 등장한 거예용♥ 이라는 신종 용모론을 듣고 나왔으냐 아식을 먹고 있던 모든 필자들 에 의해 북살되어졌다

'남자야말로 행동력이다!!'

후전 전체 : k.c.# 대한전 전체 : k. NN : (Pen nga Adha ekud a ne eze Feni



- PKR ■ ACT
- 2000 = 12 € 21 %
- 68000°H
- DVD 1 %

열이요구도 · 증가증상 위가증하 리뷰이 · 지옥에서 맞지난 에나웹 가로 클레이시간 · 대형에서 등점

참가 처음에는 그 아릇한 조작성에 당황할 수밖에 없었다. 조작계는 AC가 되어버렸고, 대시 입력이 너무도 잘 받아들어져서 '이노무 제드가 어디서 GR이어!' 라는 생각이자 들 정도였으니까 그래도 하다보니 악숙해지는 것이 특징인 반대이 개임인 것은 플림없었다.



이 개임의 가 장 큰 특징이라 면 상당히 많은 불을 사용했다 는 것으로 그덕 분에 로딩시간

이 좀 같다는 단점이, 존재하지만 회대의 쓰레기 게임만을 제작한다는 일념 하나로 존재하는 선리이즈의 과적 IG + 세이 배리고 써주고 버터 건담이라 부른다는 따위와는 그 점이 다르다는 1번에 끝자 & 제이나스 P의 심금을 올려준 지오님 프로트의 제임화편이나 택되스 모든등 여러 가지 보거나 직접 플래이하며 즐길 수 있는 요소가 많았던 것도 사실(덕분에 택탁소 모드에서 MS모으는라 정말 ★GR을 떨었자…). 이전까지의 건담 게임의 문제인 면방의 기체 만을 조작해야 한다는, 한 사람의 지은파로서 받아들일 수 없는 부분도 택탁스 모드 하나가 해결해 주니

이래저래 균이 요란주점이 되어버렸는데, 이렇게 써 봐야 살 사람은 사고 안살 사람은 안 사니 정확한 평은 하 지 않겠다(…게다가 라뷰에 대해 GR하는 알종들도 있고 하니). 미지막으로 한아디다!

지~크지온!!

李芸四郎:C.A.4 明宇古明 : A.C.第二 第二: A. 3 (122)



- 납크
- APG
- 2000년 12월 21일
- 7800엔
- ■DVD 1징

알아요구도 : 돌가상 뭔가상

리뷰이 사라당 로인버그

중에이시간 . 본번은 20시간, 의전은 아직 중에이 중

말 그대로 신간각의 RPG라는 표현이 가장 적확한 계임. 해엘, 아이템, 마업이라는 RPG의 3대 신가(神報)를 과감하 없애고, 로테이션이라는 전투 시스템을 도입함으로서 플레이어의 마라를 한참이나 궁리계 만든 남코의이이디다에 깊은 경의를 표할 뿐이다. 처음에는 뭐가 이렇게 비싸~~하며 7800엔이라는 가격에 의문을 가졌지만 OVD를 매체로 이용해 동화같은 그래픽 환성적인 사운드, 본편에 전혀 뒤떨어지지 않는 외전 등 'Dr 1래서 7800엔이라다'하는 탄점을 자아내게 했다.



0. 것저것 가 임 진행 외에 신경을 쓸 필요 없이, 스토리를 따라 푹 진행하 면 만사 OK인

모르모스의 7 병대는 한 편의 동화책을 읽는 듯한 느낌을 준다 일본이만 이해 가능하다면 RPG를 처음 하는 사람이라도 무난히 클리어가 가능(단, 전투 시스템을 충분히 숙제해야 하겠지만~). 클리어 후에 즐길 수 있는 앞에 세라 연대기도 본편에서 뭔가 부족하다고 느꼈던 요소를 충분히 채울 수 있도록 준비되어 있어. 즐길만한 가치가 충분하다 못해 넘친다. 필자도 본편은 일찌감치 클리어한 후 알메세라 연대기에 푹 빠져. 현재 최강의 기사단. 강자 랭킹 1~20위까지의 석원 등 모든 기록의 생산을 지금도 목표로 하고 있다. 개인적으로 이 게임에서 가장 좋았던 것은, 진진하지만 결코 지루하지 않는 음악과 나레이션을 맡은 여성의 감미로운 목소리였다. PS2의 RPG를 원했던 사람들이라면 DARK CLOUD보다는 7~모르모스의 기병다~를 플레이하길 추천한다.

부원점의 : 토토 및 제 제부권단점 : 최 숙 요 · 생물: '본제점의 '진대'의 구성제 (세계 19세계 원제 분별점)



- BRRG
- 2000년 12월 23월
- 68000°E
- DVD 1장

일어덩이요구도 : 혼가를 입가증

리뷰어 ' Tre 뛰니머스

플레이시간 : 죽을 안타이려 가지 의미로~~



만약에 자신이 게임의 초보자이 가나 김치보다 버터가 좋다고 생각하는 사람들 이 아니면 절대

권하고 싶지 않은 개임이다(…사실은 초보지나 버터맨 들에게도 별로 권하고 싶지 않다. 그래픽 하나만큼은 티의 추종을 불려하지만… 단지 그것뿐, 시나리오나 사 운도 모두 3류 헐러우드 영화를 방불게 한다. 무엇보다 짧다 짧은 플레이 시간중 실제 플레이 시간은 반도 만 된다는 것이 구매자를 분노케 만들어주며 플레이 시간 과는 반대로 엄청나게 긴 로딩 시간에다 매 캡터마다 존재하는 세이브 회면 등의 불편한 인터페이스로 쌓이 는 짜증에 한몫을 거들어준다. 뭐 얼터탱과 4개의 듀얼 쇼크2가 있다면 조금은 재미있게 대전 모드를 즐길 지 도 모르겠지만 단안전대 그 재미도 결코 30분을 넘길 수 없으리라 본다. 라인 활진들이야 다운 공격의 심오 함과 계단의 단차에 피로워하며 경련을 잃으키는 캐릭 터들의 모습을 보며 즐거워하기도 했지만 이런 것들 때 문에 이 게임을 구입하는 것은 절 · 대 · 로 돈을 버리는 짓이라고 본다. 나~이중에 한 3만원쯩으로 가격이 열 어진다면 그 때 한번 친구들을 속여서 시게 만든 다음 에 한 번쯤 발려서 해보는 것도 나쁘진 않겠다. 아무래 도 스퀘어(드림 팩토리)는 PS의 첫 작품은 망치는 경 함이 있는 것 같다(토방도 그렇고…). 옆에서 점점이 좋 은 점도 쓰라고 하지만… 아무리 생각해도 좋은 점이 없다. 야! 엔딩국은 괜찮으니 게임을 사느니 차라리 상 골 CD를 사도록 하자.

中祖四國: ()

編字を記録: 山田川 万事

事團: 그래박하나 커택한 디자인에 완성이 살다면 쓴 중 시투자



- B 하드스 사임이 *
- # RPG
- 2000-112% 22%
- 8 4500 ↔
- 카트릿지 1개

일어요구도: 위가를 즐기 분요

SIMOI AWA

SIAN : TANONE

필자가 돌기훈는 피카지 겉면의 허드슨이라는 포고만 을 보고 '더 여겨 그란다이인데도 허드슨 거네? 서지 말 XF라고 하는 유자들이 많다고 한다(용산 S매장 칙원의 이야기). 그러나 혀드슨은 단지 밤매원일 뿐으로, 게임아 초가 돈이 없어서(…라고는 생각 안 되는데) 다 만든 게 임을 허드슨에 발매해 달라고 한 것이라고 한다. 어맸돈 본작은 하드웨어의 향계 때문인지 그란디아 원래의 서스 행용 완전히 재현하지는 못하고 있다. 메인 필드의 포인 트싴 이동 방식이나 IP게이지 시스템 등은 건제하고 있 지만 전투는 앱 상을 캐릭터들이 자유로이 돌아다니는 방식이 이번, 카드 배를의 단순한 시스템이 되어버렸고, 필드도 화면 단위로 스크롬이 되는 등의 기기 한계를 뜨 러내고 있다(그래도 DC판 장성특식의 화면 전환은 아니 다). 또 아무래도 역시 가기에 한계가 있다 보니 플레이어 가 SS나 PS의 화려한 그래픽과 사운드에 익숙합 경우 당장 딸리는 그래픽과 사운도에 거부감도 들것이다. 그 러나 역사 게임이츠 본기가 만들어서 그러한 현디캡에 관계없이 제미없다. 카드 배틀로 바꾸면서 새로이 생긴 카드의 수집과 합성이 플레이어의 수집욕을 자극하고 1 편의 정겨운 캐릭터들이 태거로 나온다는 것도 좋다. 또 많은 인원을 파티 캐릭터로서 사용이 가능하기 때문에 (28명이 가능하다고 한다) 캐릭터를 모으는 제미(?)또한 빠놓을 수 없다. 또 일부 필드는 사이트 뷰의 액션으로 전 행되는 곳도 있는 등 하드웨어의 한계를 다른 방법으로 극복하려는 시도가 돌보인다. 필자는 이번 작품이 처음 해보는 그란디이였지만(그렇다고 해서 무관심했다거나 한 것은 아니었고, 한다고 해놓고 자꾸 귀찮아서 안 한…) 처음 하는 사람이 라도 충분히 그란다이의 심오한 맛을 볼 수 있게 해주는 수작이라 생각한다.

李世明祖:A.R.S. 柳李世明祖: 田

병 : 이번은 그런데이다

ina lantas



- ■스퀘어_
- RPG
- @ 2000년* 12월 9일
- 카트릿X 1개

열어요구도: 의가용 증가들요

리뷰어: 月宮하다

플레이시간: 12시간+10만 20시간전후

13년양의 김에이 글작, FC 당시는 버그라고 추축되었 던 바가들이 그대로 악하는 것을 보면 삐 속까지 라메이크 했다는 느낌도 된다. 하지만 WS로 다시 구현된 그래픽과 사운드는 매우 훌륭해서 WSO 라는 작은 기계를 바라보고 있지만 황음 할 정도, 게임자체는 왜 단순한 스포리 라인 을 가지고 있으면서도 한번에 쏟아치는 정보량이 방대하 여 애매하며 다음 모험의 단서가 매우 이상한 곳에서 발견 되기요 한다. 2턴이면 책상 당하던 불행한 보스들이 조금 은 강해지는 했지만 FC때의 마찬가지로 필드의 난이도와 꼭 의 사용반도가 매우 높다. 한 순간도 방심할 수 없다는 점이 휴대용 게임기리는 메리트를 뿌기사,켜주는 느낌도 돈다 13년 전이나 자금이나 최고의 매력은 마음껏 조합함 수 있는 피티, 매우 노일한 파티에서부터 공격력증시, 마 법증시, 인정증시 교이와로 얼마든지 만들어서 이름 뿐일 수 있고, 또한 이 조합이 난이도를 결정하는 면도 있기 때 문에 더욱 즐겁다. 이 시간에도 누군가가 백마술사 4일의 파타를 도전하고 있을지도 ".

주관적인 입장을 취하자면 이 게임은 지금처럼 동영상 과 플리곤으로 떡칠해 먹지로 만들어진 현재의 FF들보다 이 백배는 우월한 입장에 있다고 사료되며 사실은 이런 견 실한 멋이 진정한 FF가 아닐까 하는 아쉬움이 느껴진다. 과거의 항수를 느끼는 골수편과 FF의 예진 착품들을 접해 보지 못한 플레이 아들에게 적극적으로 권해보고 싶다



平田内閣 : 1

흥행 : 생각 다양을 충분히 취망할 수 있으나 자시되라 박 바라()

PC 최소 시양

엔타엄 MMX 이 <mark>상</mark>권장 윈도우 95, 98 환경 램 64M이상 CD-ROM 32배속이<mark>상</mark>

CDLine E & III

2001 (\$19949 WWW 4-9840811/9.CO.Ly

※ 본 공략을 보시려면 HWP(아래아한글) 프로그램 이 필요합니다.

※ 만임 콜릭하여 실행되지 않을 사에는 시디론을 더불 클릭한후 (이래아인글)파일 을 선택하시면 보일 수 있으 며 파일용량이 크므로 컴퓨터 의 사양에 따라 쟁이 뜨는 시 권이 재계될 수 있습니다.

독지광장



애목자가 보내주신 그림으로 꾸미는 공간 자~ 내 그림이 어디에 있나! 눈 크게 뜨고 찾아보시길!!

메인화면



CD을 심합하시면 자동살렘이 됩니다. 인하 자동살렘이 안될 사이는 시다름을 더해들러 후 해이 8000를 찾아 클릭하시면 살림됩니다. 먼저 동영상을 감상하시려면 모른쪽 상단의 원도우 미니어 플레이어 7을 걸리하여 설치하시기 바랍니다.(이미 설치하신 분은 제외)

특집 풍영상 BLOOD



#경고# 본 동영상 BLOOD는 폭력성이 집으며 선정적인 장면이 난무하므로 동영상을 보신 후 따라 하거나 홍대를 내면 제기망신할 수 있습니다.

공략LIST	PS LEXISE
C 맛말난만 발표의 출시 Frail Edition	58 #1 #1 90x
00 mm = 7.584.37	PC - 134 安徽市
City + exp	P\$13/477
SALE	AC solve SOY

라인 노래방



선권회스 형용함과 Bouncer를 담았습니다.

쓰레기 세상



〈 수~ 리정말 〈 수(쿠소)해서 동영상 편집할 때에도 혼났습니다.^^

CD 오메가



드디어 오메가가 부활했습니다!!!

일본 CM동영상





현재 일본에서 공중파 방송으로 방영증 인 최신CM을 보았습니다. 일부 독자께서 뭐 여렇게 짧아 중간에 많은 거 아니?"라고 하시는 분이 계시던데, 일본의 CM은 한국 에 비해 상당히 팔습니다.^^;









광고가이드

이 파트도 엄청난 인기를 끌어서 페이지 다음달앤 2p로 충면!! …… 이라고 하면 오죽이나 좋겠습니까 -만은 세상은 그리 만만치 않은 모 양입니다 그려. 이번에 광고들은 보면서 골골이 생각이는 건 요즘 우리 나라도 똑창작이고 재미있는 광고를 많이 만들어 낸다는 겁니다. 그러 나…우리니라에서 TV광고에서 게임화면을 보게 될 날은 괴연….

크레시 밴디릿 카니밤

이번에 나오는 (아니 지금 여러분들이 책을 보고 있을 때쯤이면 나왔음) 크래서 밴디콧 카니발의 광고 이다. 지금 풀스의 입자가 막해졌다고는 해도 잘만든 게임이므로 한번쯤 플레이해보면? 참고로 무자 어렵다…

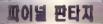


주위에 원도 BIRS TIN 버린 성당함 이 소녀는 성당을 키는



PURIN BURSH 門 無可暴 1860 DESCRIPTION OF THE PERSON OF DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE 민디를 카나를 D. PARKET





이번에 라인에서 심혈융 2 울여(· 겠지)공략한 파이널 판타지의 회면으로 본 편집부에도 이걸 못 사 서 안타까워하는 중생들이 숙출하고 있다. 일본에서 전례없는 대대적인 광고를 벌이고 있는데 게임도 그 만한 가치를 보여준다. 원대스완 컬러의 성능을 보여주는 좋은 소프트



AT BY WERE 国内 大馬 1 682 星 個人



MARKET IN BELL MAN W O WHEN S a



파이날 판 타지다공 8 11 ā -m

바운서

본지의 영원한 미강전설 지니어스 형이 목급 공략한 스웨어의 초목급대작(이라고 본인만 강력하

주장하고 있다) 비운서, 옆에서 좋은 공략을 만들기 위해서 5일째 방을 새느라 그 좋은 성격까지 포약해



DIAM WHILE DAMA SECTION (SEE 스타디 연중(대)시 트관스는 기 II이 정신상태를 망가 뜨림 수 있습니다)







판단지 스타 온라인

정말 보기가 즐거웠던 광고로 컴퓨터가 없으신 분은 주변의 PC를 털어서라도 꼭 보실 광고 게임은 제 미있는 하지만 RPG라기보다는 액션게임이 되어버려서 우리나라에 DC인증업품을 붙여 출 소프트



성공 원자

말 수 없게

마연 광고

ZEXECT OF 상안 화면 이 흐르더 Ш



전화함에게 삼 연옥! 강인은 심인위원명 크웨마요구현다



전 교통 애도하는 마음으로 이 기이트를 바친다

Pa ove THE



TABLE SOUTH DE TA BA



쓰퀘이의

조탁리대

MINNEA



기둥전사 건담

TOURS.

医野球色斑

은라인 라인

집장에서 상사에게 이단맞는 상황이 벌어진다. 그 때 그걸 듣고 있는 사람이 한마다한다. 예송이 니까. -사이 아즈나를

팬 아무 것도 아닌데 그 목소리를 돌자 따자 갑자기 원기가 떠오르더니 바로 건답의 영상이 나와버린다.



이 시대약 생리리면 ■이 반드 시 보게되 는 모습



EASILER DA ATTRI DE ATTRI



GREATIST STRIKER

圖圖용 음성을 이용한 게임들이 점점 늘어나는데 이 게임도 마찬가지이다. 축구게임을 이용해서 뭘 하려는 건지 본지의 (…이름을 말 할 수가 없다…) 가 이번 이상 어떻게 될지는 뚜껑을 열어봐야?



DEI DAD 기 나오는 구나 상임 녿내



OF LINES THE DESCRIP



開皇 1가

이 중이를









라인노래방

지난 달 공목에 나갔었죠? 현대…직접 들어보시면 알겠지만 처음에 무슨 말인지 알아듣기가 함들었습니다. 노래를 부른 가수의 혀가 좋은 탓인지 발음이 정확하지 않은 곳이 많아서 마감의 마지막에 마지막까지 원고를 미루다가 작습니다만 아직도 정확한 것인지에 대한 지신은 없습니다. 잘못된 곳이 발견될 경우 바로 정정하도록 하겠습니다.

-SAI-

선라이즈 영음담 R

눈물, 옷은 얼굴, (파스한) 체온을 屋(かぜ)が染(そ)めく整合(そらあ)い めぐる季節(きせつ)と共(とも)に 이야 오늘 하는 이 기가 된 ローサールート セ(こころ)の差(き)症(みじか)い 바람이 무슨이가는 병화 돌고 도는 계절과 함께 (바람이 세지는 하는) 7 5 3 340 마음속 성급함으로 인하 つい組みむれる私かたしの中なか)一つなどつけた地のませ 命(いのち)あふれる大地(だいち) 1 110 章中四 마침내,활용이 버린 내 안에 한 가지만을 이런한 해 こんなつまい出来事(できごと)もたちの感(かん)じる額(き)が 「JCH ゴミアE、大 ニ エテタノフ 생명(감)이 남희宣章는 대자 風色の(の中(なか) あなたば たたずん 이러 보장 것 없는 일도 느낌 수 없을 것 같은 생각이 そっと鳴(ふ)れる排髪ゆびさき(は偏(なご)* 바, 국에 나는 우리커니 서서 歌(やま)しさをうねる 戦(き)が だん 垂(た)らそうよ 살짝 닿은 손끝은 무연가를 원하고 여성도 그 부구 네산사가 신우요 寂(さい)。さに 別(かた) 間(ふる)えてたね (살짝 스친 그 손끝은 무엇을 위해서) 상당함을 돌려처게 할 것 같은 생각이 한꺼번에 드리워질 듯 해. 人(ひと)と人(ひと)の食(く)(「上(を)める 의로움에 (너희, 목) 때었었지 その胸(む声)を 소노무너요 나왔과 사람을 막는 漢(なみだ) 英國(えがお)。 (編(4)もりを 교기숨을 사람과 사람들이를 막는 것인데? 나 구의 '오 누추모라오

선라이즈 영용담 가사 씹기

線(代)めく空台(そらあ)い: 線(代)めく는 染め行く의 줄인 말입니다. 終める는 '영색하다, 물들이다'라는 뜻으로 <일・능 2급・정도의 동사입니다. 가다라는 뜻의 行く의 판나서 '물들여기다'라는 뜻의 합성동사가 됩니다. 空台(そらあ)に일 및 そらぎ로도 돌리는데 자세히 들어보시면 交合(で)을 알 수 있을 겁니다. 날씨라는 뜻인데 문장의 전체적인 문량을 살려 하늘이라고 의역했습다.^^

爾(なに)かを取(もと)か、앞에 조사로 を가 쓰였으니 당연하게 도 타동사입니다. 구하다. 원하다 라는 뜻의 이 말은 상황에 따 리서 **갑구하다**. 지향하다라는 뜻으로도 쓰입니다. 이곳에서도 의역이 필요했십다.

(4) (6) 이 일본 노래를 된다보면 삼성하게 나오는 단어입니다. 사전에는 그냥 제온 이라고만 나와있는데 채온은 따뜻하고 따스한 것이라서 이러한 이미지를 강하게 가자는 단어이나 만큼 그 이미지를 충분하 살려서 외유두세요.

つまい: 시전에도 없는 단어 외워서 뭐하나구요? 그래도 알아 두죠. 보잘 것 없는 쓸모없는 이란 뜻으로 시험에는 저어얼대로 안나옵니다.

載ねらそうよ: 원형은 集らす로써 내려앉다, 드리워지다로 써 ~활 것 같다"라는 뜻의 そう와 만난 형태입니다.

바운서

ただ客(よ)ってきただけの私(みたし) 米素(みろい)へつなぐように歩(ある)いて行(ゆ)ける Forevermore 타이는 그 따다케노와에 전자(OF제정에), 잠시 들렀다가는 것뿐인 ㅋ 대레로 여어가게 곧 앞이갈 수 있는 書(よろこ)びも悲(かな)しみもな 으로 코비 모카니시 메모니. 確(たし)かなものに返(めぐ)リン(あ)っまで 外(いま)の私(ゎたし) 가렇도 슬픔도 많아. " 타시카나모노니메구리아우아나 확실한 무엇인가를 만날 수 있을 때까지 昨何をのう)と明日(あず)の達(ちか)いもな 카노우또이스노치 나를 내 あなたがいてくれたからも(ったし)は生に、きている あなたが無(な)くまでの私(ゎたし)は無(ゎす)れない 어제와 내일의 차이도 말야. 아나타 아이때쿠라 다가라도 아시,와 건물 당신이 있어주었기에 나는 살아있다 당신이 돌아가실 때까지의 나를 맞지 않겠어 無限(むげん)に織(つつ)ぐ 時間(とき)のなかで (당신과 함께 했던 소중한 시간들을 잊지 않겠어) 무겐니쯔쓰루토카노 끝없이 이어지는 시간(의 호름, 속에서 아니타기쿠레라누추고경오 あなたが (れた世美) まほえ)みと思(おも)いがある限(かぎ) 당신이, 준 (그 따듯한) 체온을 추억그로 엮어서 이는 타가 레모 호호에마 뜻으로 아이루카기간 愛(いど)しさも切(せつ,なさもな 당신이 (보여)준 미소와 추억이 있는 물이 이토사'시코사'' *나사" 研究(ほほえ)みと漢(なみだ)のある過去(か 사람스러움도 여릇하도 알아 호호에까도나미다노이루카코오 心(こころ)の中(なか)に今(いま)もいきづな 미소와 눈물이 있는 과거를 <u> 크로로노네 (LOID)모0(카즈쿠</u>

마음 속에서 지금도 술쉬고 있어

あた 抱(だ)かれ 職(たし)かなものを い따다ける(は)が、テエマ

지독히 종고있는 확실한 것을 (지독할 정도로 가슴에 품고 있는 .1 확실한 것을)

ス(ひとり)でも気(しん)だて行(ゆ)ける。 おを記信をかて副帝司を

혼자서라도 약음을 지키며 살 수 있어요

勇氣(ゆうき)を〈北方まま forevermore 유우카오쿠레때마다 forevermore 용기를 준 그대를 현제나 영원하 (당신에게 용기를 받은 "대로 언제나 영원하

천(**ㅎたし)**の교(쇼()もりをだれかに 때 つた)えたい 와타시 노구구요라요다레까니스타에 따라 나의 (이) 체온을 누군가에게 전하고 싶어요 평(お송) (시(すむまで行(か)) ﴿ 오모아니스무아데유쿠 추억에 살 때까지, 살아갈 테야. (추억 속에서 살 수 있을 때까지 살아갈 테야.)

#최송합니다 담당의 실수로 인해 CD라인에 비디오 테일을 넘길 때 스테레오로 제대로 녹화되었는지를 확인하지 않았던 관계로 모노음향입니다. 차후에는 절대로 이외같은 실수가 없도록 할 것이오나 한번만 너 그러이 바 주어소 (프로마프)

- Forevermore 가사 쎕기

◆생기 전에: 발매 전까지 기대를 한껏 모았다가 발매와 동시에 맹비난을 받았던 바운세 하지만 그래픽만큼은 누구도 꼬투라를 잠지 못하는 작품이기도 하죠! 거기에 하나 데 이 엔당곡이 죽입니다. 소용풍이라고 하는가요? 참말로 잘 부릅니다. 전합합보다는 이런 서정적인 곡이 좋은데 여러분들은 어떠살는지? 이 곡의 일어 제목은 約(お)ヵらないもの입니다. 그런 한번 쌉어볼까요?

■(ようこ) (じも歳かな) しみ: 기쁨과 슬픔이라는 뜻이죠? 라각 동사와 형용사가 영사형으로 활용되어진 것입니다. 동사와 형용사의 명사로의 활용은 <일・등 3, 4급→에 해당하는 기본적이라고 할 수 있는 문법입니다. 몇 번인가 설명이 나갔던 것으로 기억하는데…한번 더 하죠. 대신에 이번에는 꼭 외우세요!! 일본어에 형용사는 두 가지 형태가 있는데 우산은 한가지만 알아루도록 하죠. 흔히 나~형용사라고 하는데 이름그대로마지 먹이 나로 끝나는 꿈입니다. 물론 총치나와 같은 예외도 있지만 대체로 그렇다는 것입니다. 마지막의 나를 차혹은 총로바꾸어주가만 하면 됩니다. 어느 것을 불이느냐에 따라 뜻이 찍에금 달라지는데, 차를 붙여서 활용했을 경우 강청에 해당하는 명사형이라고 외워들시다. (동사의 명사형에 대해서도 다음 기회로 들근죠.)</p>

時間(とき): 한자안 보면 분명히 じかん이라고 읽는 것이 분명 한대… 일본어에 있어서의 특이한 물입니다. 한자의 의미라는 것이 깊다보니 이런 식으로 혼용되어집니다. 단 이런 경우에는 반드시 후리가니라고 하는 읽는 법을 써주는 것이 용례로 되어 있습니다.

數(よ)って多ただけの戦(もたし): 額(よ)る는 '플린다'라는 뜻으로 본문과 같이 황ってく 중라고 하면 잠시 울리러 왔다라는 뜻이 됩니다. 어딜요? 이 세상엘 말입니다. 염세적인 문구로 군요.

[五組(めぐ) り書(あ) う: 자신이 정말로 원하는 것은 항상 방병 돌아서 한참 만에야 얻을 수 있게 되는 게 보통이죠. 이래서 세 상살이가 힘들다는 게 아니겠습니까? 이렇게 방병 돌아서야 바, 로소 만나게 되는 것을 ∞ 9 會 う라고 합니다. 그러고 만나다라 는 뜻의 會 う는 우리말로 했을 때 누구누구를 만나다고 하여 조 사 '울(書) 에 해당하는 호를 쓸 것 같지만 절・대・로 아・ 납・나・다. 특히하게도 반드시 12를 사용합니다. 그러나 당연 히 述り會 う도 조사를 (こ로 받아)이겠죠^^

未来(みらい)へつなぐように: つなぐ는 잇다. 이어가다라는 뜻으로 '미래로 이어가다'라는 뜻이 되겠죠. 그런데 문제는 뒤 에 따라오는 よう라는 놈입니다. 보통 동사의 원형이나 가능형에 붙여서 '~도록 이라는 의미로 쓰여집니다. 이것 만이라면 뭐가 문제가 되겠습니다. 외우는 김에 하나더 외우면 되는데 말입니다. 정말 문제는 닭은꼴이 않다는 것입니다. 모양은 비슷한데 뜻이 달라지는 경우가 하다합니다. 그 자세한 내용은 여타 문법적이나 사진을 참고하시기 바랍니다.

소소소가(報(な) 〈 요.マの報(またし)(は度(まず)かない: 참 재미있는 문장입니다. 작약을 하자면 당신이, 죽은 그때까지의 나를 나는 잊을 수 없다 가 되는데요. 뜻은 통하지만 우리말로 는 너무 아색합니다. 그래서 깍아내고 다듬어서 의역한 것이 본문의 내용입니다. 당신이 죽어없어지기 전까지의 나, 즉 당신과함께 있었을 당시의 나를 이야기하는 것이며 이것은 또 다시 당신과함께 했던 소중한 추억이라고 의역할 수 있는 것입니다.

あた 複紀かれ: 요강 일이라는데 지독한 노력이 필요했습다. あた는 지독한 이라는 뜻이며 抱かれる~일 · 궁 2급>는 품 다, 안다 라는 뜻이라서, '지독하도 품고 라고 해석할 수 있습니다. '자독히 풍고있는 확실한 것을 이라고 직역하면 뜻이 애 애하죠? 그런데 '자독할 정도로 가슴에 담고 있는 확실한 것(앞 에서도 나왔었죠?)에 대한 미련을 이라고 의역하면 문맥이 통합니다. 이거 땀나네요!! (-<;)

微つたえたい: 佛える는 전하다 라는 뜻의 기초적인 동사 로 전화통화에서 자주 쓰입니다. 애름 돌아서

A: もしもし. 모사 모시. 여보세요.

B: もしもし、こちらはゲームラインのSAIともうしますが、田中(たなか)さん いちっしゃいますか? 오시모시、코치라와 개・무라인노사이또모우시마 가, 타나카상 이랫사이마스까? 여보세요, 저는 게임라인의 SAI라고 합니다만, 타나카씨 게십니까?

A: 今日、田中は 書乗で外を回ってますが、なにか お得えしましょうか? 코・, 타나카와 에・코・데소토오이왓때마스가, 나 니까모츠타에서 마쇼우까? 오늘, 타나카는 외근 중입니다만, 전하실 말씀이 있으시지요?

B:では、すみませんが、電話をもらえるようにお傳えください。 ds. 스미미센가、엘의오모라애루요우니 오츠타 애쿠디사이. 그럼, 죄송하지만, 전화를 주도록 전해주십시오.

A・はい、カかりました。お傳えします。 하이, 외키리(마시따, 오츠타에시마스 이, 알겠습니다. 전해드리겠습니다.

이런 식으로 말이죠. 조금 어렵다 싶은 곳은 시전을 찾아보시기 바랍니다. 사전을 위치는 것도 공부니까요.^^

他初(九年) 8億美(以降之)為: (他切る는 고)을 깎다. 할인하다 라는 뜻인데 뒤에 오는 미소를 꾸미고 있습니다. 고)을 깎은 혹 은 할인한 미소 라고 하면 기절초풍활 해석이 되어버립니다. 비록 값어치 없고 초란한 나의 미소(일망정) 이라고 해야겠죠. 그래에지 노래의 부위기와 망제죠.

생답과 문제 SAL

지난달 문제: 두 필을 곧게 앞으로 빨여 두 필을 곧게: 南手(りょうて)を 蔵(ま)っ直(す)ぐ 앞으로 했어: 前(まえ)へ 仲(の)び

한토를 너무 많이 드렸나요? ^^ 이탈에는 대구시; 증구 남 신경동 김광호남의 南朝を買っ直(前人神びて書 정답오 로 하겠습니다. 南朝보다는 南邦(リょうで)로 쓰세요 일 본인은 알아들으니까요 그리고 神びて도 맞습니다만 알 어로 태권V를 불러보세요 자연스러운 쪽이, 좋겠죠.

이달의 문제: 적진을 향해 하늘 날은다(난다). 현토: 鐵庫, 향하다(向)가하, 더 이상문 만됩니다. 飛ぶ가 호트라고 말할 수없어!!





드디어 게임라인이 홈페이지(www.e~gameline.co.kr)를 게장했습 니다. 홈페이지는 뉴스, 게임비기, Q&A, 버륙시장, 구메가이드, 정기 구독산형, E-mail, 방영목으로 구성되어 있습니다. 사업기능중이라 서 아직 마음한 점이 많지만 GAMELINE을 아껴주시는 독자님들과의 소중한 만남을 만들어 가는 홈페이지가 되도록 노력하겠습니다.

보신지 언제구 연선동 김영민 독자

라인은 내용은 말한데, 너무 무난하고 평이한 글들만 있는 것 같다. 좀 더 획기적이고 요킹하고 아이너적인 골등도 가끔씩은 실려야되지 않을까 싶은데…. 그리고 성과 폭력에 관련된 글은, 또는 정난스러운 말루는 자재한다고 됐는데 그것은 자기 자신(인)의 표현을 구속하는 것이 아닐까 라고 생각한다 한마다로 라인에는 도전이란 게 없는 것 같다 현실에 안주하는 모습이 해전의 라인의 라일을 좋아했던 한 사람으로서 안타까움 뿐이다.

만인 '정재학이와 '두 마리 로까를 잡을 수는 없다' 라는 말이 있습니다. 일정 내용에 마니아한 말로 기사를 쓴다는 것은 모두가 바라는 너무나 이상적인 자약점이 아닌가 설승니다. 나를 대로의 사명당을 11 지고 이상적인, 지역점을 함께 암성 도전하고 있습니다. 제미요 정보라는 두 마리 토까를 안하면에 장을 수 있는 집자가 되도록 노력하겠습니다.

부산이 남고문연동 양연의 독자

전체적으로 게임라인의 컨셉을 보면 여타 다른 장지와 달리 처분히 안정적이고 대체로 목접한 느낌이었습니다. 하지만 어떤 느낌들이 오히한 단점으로 부각될 수도 있다고 생각합니다. 단순하게 구성되어 있는 웨이지 디자인과 격칙한 색깔… 결표자는 나름대로 산뜻함을 주지만 안은 영 아니군요…. 그리고 이전한 오타와 똑같은 웨이지가 나오는 현상…(우세라인 해나디비기). 이런 것들이 불만하긴 합니다만 그레도 공략은 최고인 것 같군요(이작까지는…). 기술입다 보니 따뜻한 분위기를 고려해 주십시오.

라이 저희를 고집만으로는 제를 만들어 할 수 없다고 생각합니다. 그래서 여러분들의 말씀을 됨하면 마음으로 받아들이고 있기도 하구요 이 번에도 또 다시 라이의 모습이 바뀌었는데 여러 문들의 생각은 어떠셨지요. 공략뿐만 아나라 다 른 내용도 최고가 될 수 있도록 노력하겠습니다.

광주시 서구의행동 박중현 독자

저는 지금 현역으로 군복우통 하고 있는 일월 게임 메니아입니다 군민이라는 신분 때문에 게 임을 할 수 없어 게임라인을 메달 휴가지나 외 박자율 통해 구입해 대리만족에서 끝나고 있습 나다. 그런데 이번 2월호를 막상 구입해서 읽어 본 결과 책이 너무 일찍 출판되어 12월 말음에 너온 게임들에 대해서는 언급되지 않아서 살망 스러웠습니다. 우늬만 2월호고 내용은 완전히 1 월호 수준입니다 살망~ 기대했던 신작들은 전 해 없고, 다음부터는 3월호를 기대해 보겠습니 다. 제발 이번만큼은… 갤러인 Fighting!

한인 우리하게 되집지 사와 방송된을 갖추려고 하다보니 생개난 당연한 귀찮아았다고 반성하고 있 습니다 다음 발로리는 충전과 같은 매형 됐인 막혀 주기 위에서 이렇 달에 가면 폭덴오라는 이름으로 망한되었습니다 2월 말이 5월2를 입니다 수 있을 합니다 기업에 위치자 있는 라인이 요광습니다

서울시은깽구 불생동 박동안 독자

LINE을 근 1년만에 사는 독자입니다. 예전 보다 많이 부실해졌다는 느낌을 지을 수 없네 요. 비디오 게임시장의 침체기 때문인자… 그 런가? 너무 불필요한 내용이 없는 것 같아요. 광고지도 별로 없는 걸로 보아 참찬사도 반약 해 보이구요. 제가 보기엔 DC의 백업시다가 나온 걸로 보아 비터오 게임시장 전성가가 다 서 올 것 같아요. 라인, 포기하자 미시구 끝까 저 해내시가를!

리인 포기팅 없습니다 ^^

경남 장원이 신혼동 고성만 독파

선물 정말 감사하 받았습니다. 오랜만에 군 시 절 영점사격을 생각하여 플레이하고 있습니다. 소프트가 하나 들어서 정말 기뻐군요. PS2는 정 중을 계속 구입할 생각입니다. 물론 자금 사정 상 힘들자도 모르지만, 어저피 자기 마음에 드 는 게임은 그리 많자 않으니까요. 그리고 우리 나라 바디오게임 사장이 빨리 개방되길 바랍니 다. 그러면 소프트 값도 안점을 찾을 테니까요. 더 이상 게임상 업주들의 횡포(기도 즐겠죠. 버 디오 게임책이 요즘 많이 어렵다고(?) 들었는 데, 언제나 용가를 잃지 않으시길 바레요.

라인 다시 안반 중하드립니다 사일 현트 소프 나 나 나 가 됐다. 그 가 있다.

대교자 무성모 신매동 외적면 독자

자금 학점 마운다고 계절학기 돌고있는데 수업 사간 중입니다. 비디오 사장이라 라인을 꺼내보고 있다가 적습니다. 좀 있으면 군대 가는데 PS2 를 괜히 샀다. PS를 괜히 할았다 생각이 약 답다 다. 안 그레도 돈 없는 어려운 살림에 PS2 정품을 산다는 게 좀 허리가 휘는 말입니다. 하지만 모락 을 한다는데…. 역시 우리나라에서 게임을 한다 는 개나우 어렵습니다. 그렇다고 게임 나를 때문에 다 일본 기는 것도 ^ 물러 거자 먹기로 바싸도 사 어겠죠. . 똑같은 가격이라도(일본에선) 우리나라에서는 다르고 '슬픕니다' 라인에서 주문 말 아 용신판에 해보살 의향은 있으신자' 글구 저는 이렇에 게임공략잡자 될짜를 하려고 하는데 그 바닥이 돌고 도는 곳이라면 서요? 한 잠지에 확박함 준 없습니까? 또 저 같은 밤인지, 사은 할 수 없는 일입니까? 잘취주세요.

PST PSZ에서 전체적인 영울 키우는 스포츠캠 없습니까? 영우 패턴트레이스 내가 감독이다 영구… PSZ, PSZ에서 PS개임을 플레이ல 때 세이브는 이 함게 합니까? PSZ는 bite이고 PS는 블록인다…

라인 비디오게임 시점이 개병되다면 모르 했네요 저희 용제이지에 쇼핑몰을 만들었으면 하는 외됐이 기획회의 때 다루어지기는 해지만 관계된 사실은 아직 없습니다. 부구나 웹세가 되 기를 비라지는 않는다고 생각입니다. 저 또한 이 첫사랑입니다 역 응급실로 기어할 내용이 어떻 게 이곳으로? 지난해야 아트딩크에서 및해된, 역 문은 그리에까 갑자원으로의 당이라는 게임이 있습니다. 그리고 때문리카드의 경우 PS용의 데 모린카드를 사용하지면 됩니다.

서울시 노원구이게동 김재역 독자

다 출습니다만 WSC 광락과 CBC 공략은 거 의 해당 없다가 지난달과 이번 달에 따로따로 나왔네요. 살어주살 가면 때당 같이 좀 살아주 세요. 제가 쓰는 기계가 이 가증이다 보니 이런 불腎이 나올 수밖에 없네요. 이번 달 CBC 공략 확었습니다. 다음 달에는 WSC와 CBC 공 략이 함에 들어있길 바랍니다. WSC의 FF 공략 이나 CBC의 다양한 공략을 부탁드립니다.

라이 지민준이상 가장 많은 리웨스로가 있는 기에는 등이 문으로 같아. 그 보고 나무로 한 그릇은 무슨 기에 가는 나무로 한 그릇은 이 기를 다 하는 것이 하는 것이 되었다. 이번 및 기를 가는 이번 및 기를 가는 이번 및 기를 가는 이 기를 가는 기를 가는 기를 가는 이 있습니다.

서울시미포구 공덕동 SH26독자

라인 - 정말 최고라는 수식이가 아깝지 않은 국내 최고의 바다오 게임지 어려운 비디오 게임시청에 유일한 활력이지 않나 생각이 됩니다 그러나 최고에게도 문제점은 있는 행! 첫째, 사전의 중이 정말 참나화면 식별 불가 둘째, 이건 정말 해하부터 하고싶은 말이었는데. 미리목보에 가끔 목보 같지 않은 목보가 있을 때가 있습니다에 엉뚱한 게임들, 관상이 전혀 안가는게 만들, 생째, 각 가중 기획이 있다가 없다가 한다는 사건이 종종 방생!(에 이번 달 PS기획) 뭐, 이런 계산점만 보완된다면 라인은 가히 최고의 같을 걸을 것입니다.

라인 (청사의 마음과 취송스러운 마음을 함께 당아) 꾸우벅 개선하도록 하겠습니다

경남 김에서 질신등 박충진 독자

으다이 기다리고 기다리던 TOE 공략, 기대에 부용이 책을 펼친 순간, 약상 나온 공략은 실망적이었다. 전체 평과 단천 공략그림설망도 없는 공략이라다. TOF배는 이러지 않았는데…, 열심히 공략하신 중 알지만 그래도 이건 종… 부디 3월호에 추가공략이 + 그리고 늦었지만 새해 복임이 받으시길.

서울사도봉구 장동 웨도우 독자

아니다…이건 아니다. 세상에 이번 호는 정말 청간이레 최대 날림이다. 모탈컴빵 3는 SFC으로 있단 말이다. 그리고 스빡다운 2에서 행만에게 모 드에서는 잠외경기를 할 수 있다. 그리고 셈 수 없 는 빨자, 오자는 대체=(진짜 살망…).

대구시수성군 범이동 무명無名)독자

음 라인을 처음 보는데 아제 내용이 총 최정한 듯 하군요. 확히 스펙다운 2 공략은 너무 대충 한 듯한 Hed in a Cell에서 설정 위에서 싸우는 것 도 있는데는 볼거리도 다양하지 옷한 것 같고, 글씨도 흐린데다가 중복되는 테이지에 말행이 되었다. 가서 등등 단점이 많은 것 같아요. 이렇게 단점만 말하면 기본 나쁘실 저도 모르지만 그저 참고로 하라고 한자 고적었습니다. 그렇이만 가

관약 600군는 개약의 특성상 대시공략과 개 약공략을 적절하게 하지 못한 점 유선 사과를 드 됩니다. 이건한 요구를 종특시케드리기 위해서 는 두 가지 방법이 있습니다. 하나는 단행본을 제 적하는 것이고 또 하나는 역재공략을 하는 것임

영남이산서 용화범임보습 독자



"오픈 세기번에게 막십니다. 관과

• 대판독자비에 찾아)



는 학문에 젖이버렸네요 대신에 서비를 드라죠?

대구사동구 산기등 광속의로리콘



로즈콘 타입으로는 조금 약하지 않은지

H 1. 単調車 200東下製売 無Q

진국의 군바리여 알아나라

중에 의한국 의원을 소교 되자



(본 목이 '라고

니다. 즉 엄청난 영의 레이지를 필요로 한다는 것 이죠. 전자의 경우 제작이 있어서 수많은 시간과 인백 자군의 투자가 필요하다, 후자의 경우 대 다수의 독자 여러분들이 원치 않으시는 것이 현 실입니다. 완벽한 시라즈 공략보다 열렁하지만 안텐데 끝내 공략은 여러분들이 원하셨던 것이 기도 합니다 현재도 기하약적인 공예의 적자를 보면서 운영되어지고 있는 바디오게임 잡지입기 의 사정을 조금 이해야 주시다를 끊이 부탁드립 나다. 그리고 스테다운에 대한 이야기는 전 팀장 님께 마이크를 . 스펙다운 2 공략은 메뉴셀딩 이상은 필요없습니다 물건이하면서 막힐 일은 없으니까요, 그라고 지난 공략이서 수정약 것이 있습니다. 자작하신 대로 철망 메차에서 뭐 밖으 로 나올 수 있다는 정, 레이를 메차이너 락 보험 도 쓸 수 있다는 점, 그리고 하드 모드로 5년간 시즌을 플러이하면 Linknown 캐릭터들이 모두 등장한다는 점입니다

경기도 안양사동인구 KYJ 독자

라인에 실망감을 느낀다. CD라인은 동영상의 사운드가 나오지 않는다. 그리고 A/S공략 및 달 간 '매달기어'를 노래했건만 겨우 실어줬다이 것에 따해서는 감사한다- 꾸박). 그런데 우리 집 에서는 실행이 안 된다 '메달기어-응답없양' 그리고 다운되고 오류까지… 전장, 부록 만드 느라 고생하는 건 알지만 CD라인은 별 필요가 없는 것 같다. 차라리 스타커를 실려달라. 구에 가이드도 이전의 좋은점 나쁜정으로 바꾸고 그 게 제일 보기 편하난 말이다~.

라이 무슨 일이든지 처음이는 어세하고 불편한 것이 사성입니다 하지만 눈이 있고 뭐하다고 제자라 말당한 하고 있다면 인간의 역사는 어긋까지 오지 못했을 것입니다. 변화에 대한 시행적으를 되와 물도 정성히 느끼고 있습니다. 보다 이후 만들이 바탕을 중독자리 드릴 수 있도록 노력하겠습니다.

경기도 양꾸군 확인을 강영복 독자

저는 PDA 게임을 무지하게 좋아합니다. 하차 만 제 친구들은 미니게일기가 뭐가 재밌냐면서 그래픽 사운드 등등을 가지고 시바를 겁니다. 하저만 제 자신이 보는 게임은 스토리, 야기자 가한 잔재마, 그리고 언제 어디서는 할 수 있는 게임 바로 이것이 게임이라고 생각합니다. 미너 게임가에 대한 만식이 바뀌었으면 하는 저의 친 구들에게 한다니…,

PS, 게임은 게임성과 자기 자신이 제이있다 고 생각하는 게 진짜 게임이야, 알았어!

과인 개인의 취임이 다르다 보니 빚어지는 및 들이겠죠. 일본에서 다마고치가 약칭 유행이었 때 1996년의 일입니다. 우리 나라이는 잘 많히 지지 않았지만 일본에서는 제호리스의 퍼니팡 개인이 영청 유행이었습니다. 370명 정도의 아주 싼 가격이내가에 너나 잘 것 않아 사서는 하나 씩 가지고 다녔죠. 불은 전철을 빠진 아이, 아른

할 것 없이 모두 머리를 속이고 때트리수를 하는 충경을 쉽게 볼 수 있었고요. 상상해 보세요. 상 상만으로도 즐거우실 'Hotla 기미나온 생활입니다. 게임을 사람하는 사람이에는

대구시 중구 남신동 화양은 독자

라인을 사본 지도 11개월 이제는 버릇이 되어 버리는 것 같다. 매월 말이 되면 서점으로 가게 된다. 친구들은 내가 꼬박꼬박 잡지를 사는 것 을 보면서 싸. 코라는 소리를 한다. 하루에 500 원밖에 되지 않는 나의 이 조그만 용돈으로 하 뿌하루 모아 라인을 사는 나를 보면 나도 참 싸. 고 라리는 생각을 한다. 이제 PS신작도 줄었 고 공략도 없어져 간다. PS공략이 사라지면 나 도 이제 라인과도 안성이다. 그때까지는 라인을 사를 테니 열심히 만드세요.

라인 독자성화 같은 분들의 정성이 제회물에 제는 정신적인 힘이 됩니다

경기도 군포시 당당 항송의 독자

라인의 좋은 점은 급진적인 개확보다는 조금 백 독자의 의견을 수렴하면서 고쳐나가는 점일 것이다. 나도 그 점이 좋기에, 청간호부터 와온 사람이기에 이번 호 라면도 이주 밤에 든다. 특 발하 나오는 부족인 (D라민은 컴퓨터 사망이 낮은 사람은 보기 힘들다는 제약이 있으나 노래 정도는 일반 (DP에서 나오면 더욱 좋을 것 같 다. 맛으로도 많은 발전이 있기를 바랍니다.

라인 마음은 꿀떡 같습니다인 CDP로 나타면 음반재작을 되면 신청과 어르고 단순과 같은 문 자를 하겠어야 하는데 최종입니다 집

경남경에서 동성동 이위태독자

라인 관계자 여러분들 정말 인쇄소 분들과 당한 지으셔야겠습니다. 이유는 라인 잘 아실 듯. 우씨라인에서 '저거 어딘기에서?' 가 주제를 모르고 황제로 재방송하다군요 · 자기 분수를 모르고 황제로 재방송하다군요 · 자기 분수를 모르는 왕의 당 때문에 사성"이라는 선량한 당이 왕겠습니다. 이 일을 어찌함꼬? · · 이번 호에 감배시키겠지?

서울서 노원구 알게동 반한수 독자

내가 자주 가는 일본만화 전문안매장이 있다 명동에 위치한 아곳에서는 원판만화를 주로 파 는데 가끔 돈을 모아서 만화생을 사러가면 작원 분들과 하강탄화하게 이런에는 이라기를 주고 받는데 항상 이야기는 한국의 착박하기 그지없 는 게임과 만회의 현실을 아쉬워하며 헤어진다 이분들은 항들게 하는 건 환율도 아니고, 다지 에서 색을 구해오는데 따른 피곤함도 아니다 바로 삼의가관과의 마철이다 단행은 한 권에 겨우 몇 페이지 분량의 선정적인 참면을 문제상 아 수입금지 내지는 19급으로 묶어버리면 가껏 수입한 책이 주인을 기다리면서 썩고있어야 하 는 것이다 더 황당했던 이야기는 '전문가용' 동급이란 게 있어서 만화관련 분이에 근무하고 있다는 증거를 제시한 사람에게만 판매가 가능 하고, 그렇지 않다면 사갈 사람 본인만 보고 철 때 타안에게 얼음 및 태어를 하지 않겠다는 각 서를 써야 한다는 것이다. 코미디도 이쯤 되면 첫웃음만 나온다 바로 이게 한국의 현살이다 워 그런 거 가지고 그러냐고 할 수도 있다. 하긴 먹고살기 함들 이때 이런 소리부터가 사치일 자 도 모른다. 1러나 빠는 부른데 머리가 고프면 짐승이나 마찬가지 어날까?

대구시 복구산격통 장병이 독자

이번 호를 시면서 제일 먼저 산뜻한 표지그랑 아주 좋았습니다. 그리고 기대를 갖고 장으로 돌아와서 라안을 펼치는 순간…음… 이? …… 이럴 수가 아, 눈이 아파! 라안을 한 5분 정도 보고 나온 저의 탄성 아닌 탄성… 한마다로 종 이의 질과 안세 화면 사진 동이 너무 안 좋았습 니다. 특히 화면사진이 어두워서 상당히 눈이 어됐습니다. 독자들의 '눈건강'을 위해서라도 이점 많이 개선되어야 하겠습니다.

라인 생판이 아니라 강시를 하는 같니다 인 4화 재본 작업을 하는 동안 강시조를 구성하여 인쇄소의 직원들의 손놀림을 강시할 것입니다 다시본이런 일이 암도록?

경북영주시유현동 오경액 독자

개입라인의 비중이 녕 공략받으로 넘어가는 것같다. 이러나가 ข리인도 모 잡지처럼 공략전 문지가 될까 의심스럽다 공략본의 공략까수를 줄이고 남는 것은 CD에 넣어주세여.

서울시 성복구인임동 무명無名) 독자

본론으로 들어가서… 제 꿈은 라인 기자가 되 는 것입니다 라인 기자가 되고꾼 분들이 무지 않으실 테고 저보다 나은 분들도 않겠지만, 꼭 라인 기자가 되고 싶습니다. 제가 그런 생각을 한 지 1년 정도 됩니다. 그렇지만. 요즘 게임 불감증이랍니다. 12년 게임경력 동안 올해예만 2번 걸리는군요. 이번 것은 좀 모래가고 있어요. 이것 때문에 라인 기자에 대한 꿈이 흔들리고 있습니다. 라인 기자가 된 후 게임 불감증에 걸 린다면 〈중략〉그런데 라인 기자 모집 광고 보면 최종학력의 조건이 고등학교였습니다. 그렇다는 건 라인기자를 뽑는다면 고등학교 출 엄자와 대학교 졸업자간의 뽑는 차이가 있습니 까? 없다면 자금이라도 라인에서 알하고 싶은 게 지금 채 심정입니다. 프하지만 차이는 있겠 죠? 그렇다면 대학을 갈 경우 어떤 과임 선택의 야 더 유리한자 그렇게 알려주셨으면 합니다. 대학에 가서 앞어과를 지망할까 생각도 해보았 지만 일어는 기본 ability일 것 같아서 · 이만 줄이겠습니다. 이 업서가 도착하면 새해. 일 것 갈군요 새해 복 많이 받으시구여, 물 한테도 건 강하시길 .

권인 경인 기자가 되고싶다고 하시면서 돌어오 사는 문물이 많아서 다음 달부터 권인 뇌우스에서 언제를 기획하고 있습니다. 형아시는 대달은 장시 0.후도록 이렇습니다. 영어에 주십시오. ^^

강원도원주시 단구등이상학 독자



부산시사이구 장림용이종신 복자

오위 클레이

경기도안앙* 동안구K_Y 독자



중은 친구들?

인천사 남구 도화동박민수 독자



어어나~! 또다시 일어나라 군바 건들어에



서울이 은평구 증신동 김준익 독자

으막 제 PS가 이상해요! 며칠 전 재미있게 DQ를 하고 있는데 갑자기 다운이 되었습니다. 그래서 SAVE를 자주 하게 되었지요. 그러던 어 느날 세이브를 하고있는데 그때의 음악이 '따 리리리 리 리리' 나와야 되는데 '따라라 '하더니 세이브 도중 다운이 되었 습니다. 메모리 카드에 들어가 보니 'Cibht' DQ7'하고 나와있고 슬라임이 높란 표정으로 쳐다보고 있었습니다(직접 해보세요!), 제가 초 반이면 많을 하징 않죠. 플레이 시간 83시간에 주인공과 가보는 모든 연간자법 이스터(업청난 노가다의 결과)에 아이라는 천지되면사, 노가다 만 40시간은 했는데 상지어 그 쓰레기라는 아물 헌터까지 마스터했는데 무슨 리퍼족인가 하는 마을에 돌리자마자 세이부를 하는데 그만, 우~ 호호, 전짜 울고싶습니다. 어디 하소연할 데도 없고, 정말 PS 부셔버리고 싶습니다. 이건 완전 하 시엔에서 +99 검 합성함이라 넣고 원투활자 까고 벽에 던진 가분! 그나마 시렌이 있어서 우 료함을 달래고 있는데, 다시 시작할래도 엄두가 나지 않고, 라인에 있는 분 중 이때쯤에 세이브 해 놓은 파일 소유하고 계신 분 없나요? 처음 해 보는 DQ 시리즈에 빠져버린 한 유저의 처절한 절규 섞인 비명합니다 제발~ 얼마나 역용하면 종이까지 덧붙여 썼겠습니까?!

관인 필지가 과로로 입원을 해서 돌아를 수가 입었습니다. 저 같은 경우 아랫 중류의 실패를 약 기 위해서 지그대고 세이브를 입니다. 세이분 화 입을 두 개 만들어 참고 백길이 세이브 시키는 것 이죠. 그런데 최소한의 노기다로 잃어버린 데이 러를 복구할 수 있으니까요

경기로 기명군 가명을 곽수한 독자

FF9의 정품도 사고 포켓 스테이션도 사고 제미있는 겜기 생활을 하고 있습니다. 그란 3과 FF10을 기다리며 말이죠. 그런데 감수록 라인을 사보기가 살아됩니다. 위을거리가 줄어들고 하지도 않는 게임공라만 많고. 라인에서는 자랑스 함께(?) 생각하는 CD라인도 별 팔오를 못 느끼고, 라인에 엽서를 보내도 받는지 안 받는지 아무 가색도 없구. 이게 최고 맞습니까? 제 생각에는, 아무리도 이런 많은 공략이 아무리도 복사문화를 더 부추기는 것 같습니다. 이차피 다 사지도 옷말 개임(정품으로)을 공략해서 서민 CD를 달고 MOD점 달고 하라는 것같이 느껴졌습니다. 이어에 대해 어떻게 생각하십니까?

라인 제외 공략은 한 본만을 위한 것이 아닙니다. 개개인이 좋아하는 정로를 달리하고 기공도 다릅니다. 목지께서 발활하던 것처럼 한두 개 목은 두세 개의 공략을 합니다. 다리 가리 합지에서 경상이 공략을 일 일 하나가 다른 분의 및 대로 함승스러운 분입니다. 다린 다른 분의 및 대로 함승으로 할 것이라는 공략 꼭 교회일에 속하지 않아는 지역의 원하는 공략 꼭 교회일에 속하지 및으로 수 많은 개인을 사라는 의미를 가지고 있으로 수 당은 개인을 사라를 보이는 및 기자고 있을다. 이는 개인을 사라를 받이다를 가지고 있습니다. 또한 복사분화를 부수가는 일은 때다음의 중입니다. 또한 복사분화를 부수가는 일은 때다음의 중입니다. 또한 복사분화를 부수가는 일은 때다음의 중입니다. 또한 복사분화를 부수가는 일은 때다음 일 속 나는다.

경남미신의 암포구 김연맥 독자

의… 깊다기어 X… 공략이 상당하 멋지다. 공략하신 분께 진심으로 감사(많은 도움이 되었으음) 저스타스도 그런대로 잘 되었고 말론 급원호의 공략은 개인적으로 아주 함에 돈다 그리고 CD도 좋다 남동은 가게도 없는 CD가인나고 하지만 내겐 그런 게임 태산에 재미있는 내용이 가득 돌어있는 라인의 CD 부탁이 마음에 돈다족하 쓰레기 게임… 한참을 웃었습니다. 속수무책팀의 TTT 가이드도 좋고. 그런데

사진이 좀~ 특히 181쪽의 사진은 왜 그렇습니까? 물론 크게 지장을 주는 건 아니지만 이관상 보기 흥합니다. (갑자기 압투가…), 아무론 이번 라인은 끝내준다. 합내세요!

라인 . 공략을 담당했던 세리오스가 에너지를 KIU차가 소비하여 GAME OVER 당한 체로 입원 올 예습니다. 독자님의 청찬이팅 말씀이 MEI오 스이가 강력한 포센으로 작용했으면 합니다. 꼭 전에 도로 끊습니다 이번 달아는 (2)이도 공학을 당았는데 앱이 없으신 목자물이 계신 탓이 맹비 년이 업지나 않을까 무척 걱정스럽습니다. 하지 및 어려운 이 AI기를 넘기기 위한 하나의 방면임 과 통사이, 자료사진의 제약이 없고 제이 지의 제 한도 없게이 보다 목자님들이 만족할 수 있는 공 역의 형태가 되지 않겠느냐는 것이 제의물의 생 각입니다 (I) 오메가 중에서 나조대용전의 경우 와덴사전액 270여 정이 들어가 있는데, 웹만인 대적이 아니면 여용될 수 있는 숫자입니다 페이 지의 제약이 의해 필요한 사진보다는 글로써 이 를 설명하는 일이 개의 일이 "이곳에서는 사원과 'Not''라는 서와 설명이 가능하므로 보시는 목자 이러분도 그만큼 편하리라는 것이 CD 오이더의 위치인 것입니다 CD 오바이의 모습을 지켜봐 THE PRINTING

서울시 강서군 학식동 양세인 독자

우선 이번 스페셜 리포트 굉장히 맘에 들었습니다 우씨라인도 괜찮고 · 하 지 · 만 이게 어떻게 된 않입니까? 우찌라만에 인쇄가 잘못되다니 · 에너디비기가 뒷만에 또 인쇄 · 으~실망 하지만 살다보면 그렇 수도 있으니 이번 앤 용서를 ", 그런데 젊게 그 목략한 분을 보니까 속수무책임의 이준도 선수(온게임넷에서 하는 참권 5대상원전에 나온 선수(가) 쓰신 공략이 참 많던데…. 그런데 왜 이준도 선수만 공략을 열니까? 좀 더 이러 배물만들을 모셔다가 쓰면 중을 텐데…. 그라고 이건 정말 제가 여러 번 말하는 건데, 그라고 이건 정말 제가 여러 먼 말하는 집안 등 상점화 기 모면 즐겁다(상급자 가)이드와 함께 보면 금상점화 기 모면 주시면 확실한 대단을 들어주시는가…

관인 인설의 자본에 존한사과의 말씀은 대학 이라도 부족하다고 생각합니다. 아픈오씨의 병 유 배를 200대 전 양려진 분이라서 지근까지 연 제된 글이 대에서 이와 불인사임은 아직 정수된 적이 없습니다. 그리고 이번 배를인 등의 가술을 소개한다는 것은 좋은 의견이라고는 생각하지 및, 어디까지나 이 가혹은 형편기라는 개인을 이 하아지는 데 기본적이 목적이 있기 때문에 전재 학에의 소개가 완료된 우이나 다른 프로 게이와 이외한 기획이 가능할 것 같습니다.

경남통영사 서보통 강간의 독자

SECA를 좋아하고 세가 개앙을 사랑하는(?) 게임 아니 세기 때니아을 ~ 여러모로 세가는 물 혼 우리들에게 힘들었던 한해(2000년)가 또 지 났습니다. 몇 달전 게임라인을 통해 세가족의 발표하고 생각합니다. 육 우리는 제가족의 발표하고 생각합니다. 세가족의 발표하고 생각합니다. 제 견해에 부정적인 의견도 많겠지만 이 한가지는 말하고 싶습니다. 세가는 반드시 업계 반위로 일어설 것입니다. SS는 번짓지만 이 한가지는 말하고 싶습니다. 세가는 번짓지만 다른 이상 제가가 우리에게 실망을 주지 않을 것입니다. 세가와이팅! DC 화어팅! SS 화어팅!

충북 진전문 광여완면 이상면 독자

제가 요즘 돌어 게임에 싫증도 금방 느끼고, 한 가지 게임도 시작하면 한 10분이나 20분만 하구 그만두면서 게임에 싫증을 느끼고 있습니 다. 어떻게 하면 다시 처음처럼 게임에 집중함 수 있음까요? 알려주세요, 제발! PS개임으로 는 거의 스포츠만 하는데요, 제인적으로 액션 게임을 좋아해요. 요즘 북두의 권 알고 다른 어 떤 액션 게임이 있는지 모르거든요. 그러므로 저 같은 독자들을 위해서라도 고전 게임돌을 많 이 소개시켜 주세요.

과당 개명에 통하를 잃어버리는 시기가 있다고 생각합니다 지하였게 해어하는 것이 게임이 아니로 가용을 가지고 게임기, 약에 있는 것이 바람지만 것이 했죠. 아무리 해도 집 라지 않는 게임이 입대에 더 아섯 교인가라는 말했죠. 저의 경우 75등의 1 Q을 아직도 가장 하고 있습니다면, 1와 스테이지를 시작해서 되었소. 스테이지까지 하지만, 그것 가래를 나다 손에 땅을 하여가며 말입니다 었다나 할 수 있는 게임을 개발해 보세요. 그리고 교계계임에 대한 소개는 한번 생각이 보겠습니다.

서울이 중국구명류동 책인목 독자

N64는 공략을 하지 않나요? 저희 예쁜 N64는 공략도 없이 저희 무지한 일본에 실력 덕분에 마구 RESET당하여 공략이 없음에 대해 슬락하고 있습니다. 제로 구입한 마리오 파티 3와 포켓 온 공은 크리스탈 중 하나만이라도 공략해 주사 길…. N64도 업연한 게임기입니다

리인 원하시는 공략을 다음됐어 내보내도록 하겠습니다. 일단 마리오 파티 3부터 시작하도록 하겠습니다. 그 동안 N64는 신작도 적고 국내 이 유지도 적은 판매로 사실성 공략에서 많이 때 RNA했던 것을 인정합니다. 새롭게 시작된 CD 모바가를 통해서 지역에 구매받지 않는 공략을 할 수 있게되었으나 기대하여 주십시오.

서울이 풍구신당동 산영째 독자

요번 달 라인은 해도 너무하다. 라인이 DC에 불만이 많은 것은 옛날부터 말고 있었지만 요번 닮은 더 너무한다. 게임순위에서 PS에 써 있는 글을 보고 DC에 써 있는 글을 봐라! PS는 모든 게 칭찬이고 DC는 모든 게 물만만 써있다! 지난 번 DC의 대작 이터널 알카디아에는 성우의 대 사가 없다고 불평을 했는데 FF도 성우가 없지 않느냐! DC 유저로서 정말 화가 난다. 그리고 라인이 오타가 많은 것은 앞지만 요번 달 우씨 라인은 조금 삼했다고 본다. 그리고 메모리카드 스티커 꼭 주었으면 한다. 지난 2월호 내가 응급 실에 물어봤을 때 CD라인이기 때문이라 하는 데 웬만하면 스티커를 주었으면 한다. 아지막으 로 상품을 좀 좋은 걸로 했으면 좋겠다. 어느 곳 은 PS2까지 주는데 라인은… 많은 이가 보는 라인이니 안큼 모든 여가 불만이 없고 만족하는 리인을 만들어 주길 바란다.

라인 우선 DC코너이 대한 당면부터 헤트리자 면 DC를 너무나 사람이라며 하는 불편의 목소 리이지 DC를 비난하고자 하는 많은 아닙니다 DC의 첫성이 시판이기에, 시판을 사랑하는 마음 OI DCOI도 달개있기에 더욱 푼빛하여 주었으면 하는 마음이 하는 말을입니다 그렇습니다 뛰어 도 생무는 없었습니다. 아지만 FF를 농가하는 DC 의 게임이 되어주었으면 하는 바탕이 있었기야! 성우가 있었다면 이목 완성도가 높은 게임이 되 지 않았겠느냐 하는 말이었습니다. 오라이 괜한 건은 교역을 두어 계속해서 줄어나갈 것을 약속 도리며 제상 제사 사과의 말씀을 드립니다 스타 매이 대학 전문 아직까지 그 답변이 이제과 다른 지 않습니다. 상품이 대한 것이 대한 답변입니다. 지금은 저희 비디오게임 잡지가 너무나도 어려 윤 시기이나 만큼 이 시기가 지나갈때까지 조급 다 기다리 추셨으면 입니다

경기도 하남시 항우통 김오성 독자

난 공략집이 나오기에 전에 답답했던 것들이 품질 중 알았더니 이것은 완전히 그냥 대사집이 었다(태일즈 이러니아!). 타 잠지 비교 당하는 것은 그라 좋은 일이 아니었지만 술직히 요번 공략은 너무 성의가 적었다! 이럴 바에는 차라 리 쓰레기 같은 공략을 줄이고 대적의 돼어자 수를 늘리는 것이 좋다 때일때일 쓰레기처랑 쓸모 없이 공략해놓고 돼이지가 모자랐다 돼야 수를 놓쳤다 어쩌고저쩌고 변명만 늘어놓는 것 도 정말 쌍난다 자기도 사람이다. 실수는 있물 수 있다라고 하지만 그런 변명이 한두 번이 아 니대 실수가 많은 될자일수록 독자들은 스트레 수만 쌓이는 것이다. 요번 어머니아 공략은 반 성했으면 좋겠다. 싫으면 다른 잡지를 보면 될 거었으면 좋겠다. 싫으면 다른 잡지를 보면 될 거었으면 좋겠다. 싶으면 다른 잡지를 보면 될 거었으면 좋겠다. 싶으면 다른 잡지를 보면 될 거었으면 좋겠다. 실으면 다른 잡지를 보면 될 거입니다 라고 말하는 사람도 있겠지만 걸지 않다. 제발 공략 중신경 써 주기 바란다!!

라인 우리나라의 비디오게임 시점이 역본의 반단 된다고, 아니 그 백의 백만 된다고 해도 목 자님의 바탕은 성화될 수 있을 것입니다. 대적이나를 보고, 시스템 생명을 내려 제어가면 쓰고, 대시민을 받고, 시스템 생명을 맺실 제어가면 쓰고 대시민을 받고, 시스템 생명을 맺실 제어가면 보고 대시민을 한다. 시스템 생명을 다 모르겠지만 됐다는 비를 온이 방을 시위기에 작업한 것입니다. 부터 넓은 야 왕으로 이해해 주시기 바랍니다. 분터 넓은 야 왕으로 이해해 주시기 바랍니다. 분터 넓은 야 왕으로 이해해 주시기 바랍니다. 분타 넓은 야 왕으로 이해해 주시기 바랍니다. 분리 넓은 야 왕으로 이해해 주시기 바랍니다. 공략이 비용한 정과 제이자 조정에 생각 부분은 최대한 다수의 목가가 형어는 공학을 안녕해서 최대한의 노력을 가들이 목어를 가 있다는 기술을 하겠습니다. 자급까지의 사랑에 보답할 수 있도록 라이일당은 최성을 다 알 것입니다.

경기도 주원이 원선무 심성수독자

하교기숙사에 살다보니(호서대) 거의 반년만 에 라인을 보게 되었습니(사실 유흥비로 라인 살 돈이…ㅠㅠ). 이번 호 독자광장을 보니까 · 참…여러 가지 의견들이 많이 있더군요. 하지 만! 제가 볼 때 지금까지 라인 창간 이후로 들어 가장 잘 잡힌 거 같습다! 할권1 개발화면 공개될 때부터 게임잡지 봐온 내 말이 확살해? 그때가 1994년인가? (라인은 없었던 거 같은데… 개암 <프, · 거진··) 어쨌든 지금 찬장을 열면 개암 잡지, 애니잡지 만화색, 애니소설 화보지, 테임 등이 쏟아지지만(친구들이 천국이라고 하더군 요~~) 만화책은 버려도 찬장 한 칸을 차지하 는 게임잡지만은 버릴 수가 없더군요 . 중학교 때부터 제 꿈을 키워오던 원동력이었으니까 요 (아에 게임잡지 변천사라도 쏡까?~;). 뭐 지금은 볼꺼다 보고 선물도 타봤고 글도 많이 階여봤고 라인이랑 라 프 그림 컴퓨터 CD로 구었구(전에 한참 주었던 일러스트, 포스터둡**. 참으로 좋은 세상이구만) 근데 어쩌다가 이야기 가… 어쨌든 기자님들 행내십소! 기자님들 펜 뒤엔 항상 저희들이 있습다~ 파이팅!!

ps : 어디 화장실 깨끗한 게임센터 없나? 우씨 라인, 초창기 때보다는 내용 아니 좋아졌습다^^ ps2 : 냉걸다. ㅠㅠ

라이 '택지 생활이 등 축나는 일 없도록 하세요 고 청국 제외물도 구행하고 설네요. 제외물도 이런 분응의 응원을 향상 고맙게 생각하며 열성히 하고 있습니다. 책을 만든다는 것은 생각자를 쉬운 것 은 아니더군요. 무리가 일반제으로 사용하고 있는 돈의 수에 배가 되는 자금과 많은 안에이 동원되어 자금 목자분들이 보고 있는 이 개입라인이 탄생하 게 되는 것입니다. 따서 시간을 정확하게 맺추는 시계차점, 이는 하나라도 잘못되어서는 나를 수 없 게되죠. 이번든, 희선을 다하겠습니다.



THE

1

囮

DREAMCASTERS!





으 의 로 가장 전 한 달

으오오… 제가 입사한 이후 로 가장 작업이 우난하게 이루어 진 한 당이 아니었다 싶습니다

회사 분위기도 슬슬 정신을 차려 가고 있고…, 우 웃훗훗…, 게다가 절대 불가능하다고 여겼던 데 스님 공략안도 흥과하고 말입죠 모처럼이니까, 어제부터라도 열심히 할 생각입니다 One Up!!

VAC



지난 2000년은 정말 내개 있

다 소중한 사람들은 잃기도 하였고 돌아오지 않는 시간들은 허비하기도 하였다 반면에 과거에 얽매여 마래를 포기한다는 건 정말 바보같은 짓이라는 것을 깨닫게도 해주었다. 후회만 하고 사는 사람은 앞으로 나아갈 수 없으니까… 나는 외양간을 고치런다 적어도 그것이 그저 액없이 가만히 있는 것보다는 나은테니까….

키아~ 라인 입사 유년만에 정말 고저스하고 앨레강트하고 센티맨통한 후기 한 번 써봤다 좋 았어! 이 자세로 2001년을 시작하는 거다!!

아마도 지나어스

언제나 한 결 같은 마음은 약자로부터 강자를 만들어 내는 마법. 시대로부터 영웅을 만드는 마법. 기사단으로부터 꿈을 전파하는 이들에게. 꿍은 의지를 낳고 의지는 한결 같은 마음을 낳는다. 이제 무엇도 그대가 가는 길을 막을 수 없으니, 한 결 같은 마음으로 앞으로 나아가라.

DC 기사단 ~ 3년간 모든 목수효과를 무시한다

당당: 회낙윤 기자 부담당: 이상혁 기자

建设图图图图图图

1	판타지스타온라인	MD	APG	12월 21일	EEXXX99
2	불타래저스티스학원	71공	RAG	12월 7일	68009
3	길티/ DIX	ARCSYSTEM	FAG	12월 14일	58000
4	DEADORALNE2	테크모	FAG	98, 289	6800엔
5	CAPOOMVSSNK	캡콤	FAG	9월 6월	580021

6	그란디아2	게임이츠	FIFG	8월 3일	68 000
7	쉔무	세2}	FREE	12월 29일	5800앤
8	시일런트스코프	코나이	ЭНТ	10월 12일	오픈가격
9	마즈매트릭스	캡콤	STG	11월 9일	580099
10	1레이지(택시,	1 CIA	PAC	00/1/27	5800엔



Close to -기원의 언덕

어쩐지 DC의 미소녀 게임기화가 가속되어가고 있는 듯한 노낌이 점점 현실로 다가오는 듯 한데, 또 다른 미소녀 게임이 DC에 터를 잡는다고 한다. 그건 그렇고 ~ 어째서 풋풋한 20대 의 사랑을 그린 게임들은 안나오는 거야아이아아~!!

※까도 FADY 1 2001년 해정 十초회 한정환 8800년 1 일반환 6800년

주인공 호무라에게는 유우나라고 하는 그녀가 있다. 두 사람은 어느날 갑 자기 불의의 사고에 휩쓸리게 된다. 그 때, 그녀를 감싸던 효무라는 치명적인 중상을 입고 의식 불명에 빠져버린다. 수일 후 · 병실에서 눈을 뜬 효무라의 의식에, 육체는 없었다. 복도에서 걸어오고 있는 간호사에게 말을 걸어도 간 호시는 무표정한 얼굴로 호무라의 몸을 통과해 지나쳐 버린다 호무리를 향 해 달려오던 소녀는 몸을 뚫고 멀리 뛰어가 버린다 ㆍ 자신의 얼굴을 보는 사 람은 없다… 유제이랄을 해버린 호우라는 힘없이 하늘을 떠돌다가 그녀를 밝견한다.

그녀는 학교에 있었다. 역사 그녀도 호무라의 존재를 눈치해지 못한다. 그 곳에 나타난 요우코와 뮤샤쿠. 언제나 네 명이서 어울렸다… 무엇을 한다고 해도 함께였다. 그런데도 세 명의 이야기 속에는 호무라의 이름조차 나오 지 않는다. 필사적이 되어 자신의 존재를 알리려 해도, 그것도 헛수고로 끝나 버렸다. 거기에 어떤 충격적인 사실음 알게 된다. 그녀는 기억 상실이었던 것 이다. 더욱이, 호무라의 일은 완전히… 함께 만나던 일은 물론 호무라가 누 구인지 조차 물랐다. 1 사건의 쇼크가 원인이었던 것임까

병실에 돌아왔을 때, 주치의가 호무라의 가족과 이야기를 하고 있었다. '뇌에 손상을 입어, 지금은 혼수상태' 라는 것이었다. "이대로 상태가 악화된다면, 수 일내에는" 호무라의 목숨에 타임 리미토가 설정 되어 버렸다. 그러나 유우나의 기억은 전혀 돌아올 기미가 보이지 않는 다…, 이대로 영원히 잊혀져 버리는 걸까? 이제, 원래의 몸으로 돌아갈

일부의 방에서만 즐길 수 있는 시스템인 통과트 시스템, 손가락 커서를 조사하고 싶은 물건 위에 놓고 클릭하면 물건을 움직일 수 있다. 단, 물건



우흥, 우후후후홍~♡

을 움직이기 위해서는 염력치라는 것이 필요하 다(염력치는 흔의 모양 으로 표시되어있다) 말 하자면 염력치를 소비해 서 물건을 움죄이는 것 이라고 보면 간단하겠 다. 또 한가지 주의할 것 은 물건을 움직일 때마 다 시간이 경과한다는

것 룸파트 시스템은 일정시간이 경과하면 끝나버린다. 뭐니뭐니해도 이 시스템의 백미는 엿보기!! 유우나의 방에서는 유우나가 끊임없이 웃지여 주니, 과연 유우나가 어떤 움직임을 보일지 기대해 보는 것도 좋을 듯. 자. 상세한 시스템을 살펴보도록 함까!!

중 짜투 사이램 강의 점점

먼저, 물건 위에 커서를 놓으 면 '물건의 이름', '그 물건으로 할 수 있는 일', '소비 염력치' 가 표시된다. 행동을 결정하면 그에 따른 이벤트가 일어난다 개인적 으로는 '집어던지기' 나 '울부짓 기 등이 설정되어있다면 좋겠는



현 위에 낮이는 꺼던 것이 물건 이를 그 땅에 붉은 것이 할 수 있는 일, 오른편에 들어있는 따면 흥그라마기 양독자 되겠다.

보래 남자의 온본 확행게 불타고 있다이어아~~

무슨 일을 할 것인 지를 결정함에 따라 염력치가 중어들게 된 다. 염력치의 최대치 가 얼마나 남았는지는 화면 상단을 보면 확 인할 수 있다. 현재 까 지는 어떤 물건을 어 떻게 움직이는지에따 라 염력치가 얼마씩 소

비되는 지에 관한 정보가 일체 알려져 있지 않다 불상이나 십자가 같은 영 력이 있다는 물건들은 움직이기 훨씬 수월하거나 하다는 설정도 기대해 봄 만할 듯하다.

L트리거와 R트리거를 사용하면 방안에서의 시점 변환도 가능하다. 이것 으로 물건에 가려 보일 것이 안보이는 사태는 어느 정도 예방할 수 있을 듯 솔직히 이런 것 보다는 이곳 저곳을 뚫고 돌아다니는 시점을 더 원하는데 ...



여기에서 소설을 들면



이기를 보자 그런데 왜 이후 것도 없는 거나!

등장 인물

호무라 모토키

주인공 그냥 평범한 고교 3년생이다. 류사쿠, 유우나, 쇼코와 언제나 어울 려 다녔고 유우나와는 크리스마스때부터 사귀고 있었다. 그녀와의 데 이트 중에 불의의 사고를 당해 유체이탈 되어있는 상태.

나우유 다얻시作

학교 근처의 아 파트에서 혼자 살고 있는 고교

3년생(오오

9.~

160cm 면령 17**M**

4월 15일(산양좌) 생일 혈액형 이현

동물, 식물 곤충이나 풀이하는 것 파충류도 전부 OK

실어하는 것 괴물, 유형

아주 좋은 조건 아닌가?). 성격은 무지~하게 송직하나 덕분에 경계심이 매우 없다는(이런 뻔뻔한 전 개가!!) 치명적인 문제가 있다. 얼빵한 성격과는 정 반대 로 성적은 언제나 통굴래스 망상벽이 좀 심한 편이라

봉제 인형이나 식물에게 말을 걸기도 한다. 잎기를 쓰거나 사진을 찍는

것을 매우 좋아한다



주인공의 엄청난 친우 얼핏 경박 한 것처럼 보여 나 실은 정에 약 하고 의리를 지키

172cm 신장 17AI 연령 생일 11월 11일 ON 험애형

목벌히 없다. 좋아하는 첫 돌아하게 되는 것이 좋다

배신자의 배반행위 실어하는 것

는 정파한 남자, 위고하고 제멋대로이기도 하여 '이거 다"라고 결정하면 꿈쩍도 하지 않는다. 꽤 나르시 스탁한 일면도 있고 주인공과 좋은 친구다

F유도 나비하다

시장

300

좀채로 다가가기 힘든 분위기를 풍기는 얼음소녀 마음을 닫고 입까지 달아버린 채 살고 있으며 개인주의 자로 협조성이라고는 쇠털만큼도 없다. 주인공과는 같은 고등학교를 다니고 있다(하년은 2학년) 때때로 의미불 명의 대사를 혼자 지껄이는 경우가 있는데, 심령체를 보는 것이 가능한 것 같다. 주인공과는 유연히 몇 번

마주친 적 158cm 16M 이 있다 1월 31일(물병화) 고 하다. A型 18.0

돌아하는 것 방과 이침 사이, 비오는 일요일 엄청 수상한 사기 오컬터증 싫어하는 것 (사이비 영매사라든가)



천진난만하고 순진무구 에 명랑쾌활, 두 술 더 떠서 생기 발람한데다 다혈질적인 면이 매우 돋보이는 꼬맹이 (훗♥). 남용 잘 돕고 어른 같 은 말을 내뱉기도 하는 얘늙은 이적 기질이 다분하나 최후까지 책임을 자지는 않는 점이 귀엽다 하 룻밤만 자고 나면 잡스런 일은 다 잊 어버리는 망등이 수준의 기억력 율 가자고 있는 듯. 여하른 이 애한테도 영감이 있어, 주인공과 커뮤니

케이션이 가능한 것 같다. 마범진을 그리는 것이 취미(강하

다…). 어쩌면 그 141cm 신장 124 연렞 녀 덕분애 순식 6월 25일(계조) 간에 성불하는 현명형 시나리오가 養아하는 것 오캠트 전반

자기를 꼬마 취급하는 사람 있을 지도?



지오미 요코

쪼잔한 일에는 신경 쓰지 않고, 언제나 앞만 바라보는 고교 3년생, 보이시 한 성격이나 천진난만한 면도 가지고 있는 여자아이, 왜 예 쁘게 생겼음에도 불구하고 괄괄한 성격 때문인지 아직은 솔로이고, 주인공과는 동성의 친구같은 관계라고 그 때문

인지 주인공의 앞에서는 옷을 갈아입는 것도 크게 상 관 않는 노출광적인 면모를 보이고 있다.

신장 161cm 17*A*II 연령 9월 3일(처녀좌) 생일 혈액형

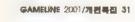
좋아하는 것 바탕스, 로앤스, 바닷가

좋아하는 남자에게 머려운 것 좋아해 라고 말하는 것











Canbas ~세피아 색의 모티브~

미소녀 계양이 컨슈머로 이식되는 경우는 게임만 제대로 되어 준다면 나쁜 현상이 아니라 고 본다. 그러나 문제는 이렇게 미소녀 게임들이 난무하게 되는 경우는 그 게임기가 사장의 길로 향해가는 경우인지라…

구確C 언터채널 [연예 SLG] 3을 발해해장 [가격 미정

원 제작사는 칵테일 소프트

· 로 피아 캐럿으로 유명한 회사이다. 제작사가 키드가 아닌 만큼 예전 SS 판 피아캐롯(과 같은 PC 판을 능가하는 H도를 보여줄 리는 없지만 원래 이 라테일 소프트의 H도는 이 순진한 필자에게도 전혀 야하지 않게 느껴지지 않는 수준이므로(얼굴빛도 변하지 않는군…) 없어도 그다자 부담이 가지는 않을 것이다. 아마 조만간 PC에서도 곧 선연령판이 발매되지 않을까…

DC판의 차이점은?

기존의 이식작들과 거의 같다 신 캐릭터가 추가된 것이랑 메시자의 플 음성화인 것이다. 하지만 성우 는 그다지 화려하지 않다 과연 그늘은 어떤 연기 물 보여 줄 것인가 어느성도 기대를…하고 싶기는 하지만….



PC판의 화면이다. 수재화동의 그렇이 대용에 본다

스토리



스토리는 주인공이 확원장에 게 말도 안 되는 요구를 듣는 데에서부터 시작된다 그것은 다음 콩물에서 뭔가의 결과가 나오지 않으면 특기생의 차격을 박탈한다는 것 주인공은 수채화를 그리는 것을 아주 좋아해서 그 때등을 뛰어나게 발휘하고 있었다 그리고 중학교 졸업후 그 재능 때문에이 학교에 특기생으로 들어오게

된 것이다. 입학 후에도 주인공은 의욕적으로 그림을 그려서 많은 콩물에서 입상을 하게 된다. 하지만 자신이 그린 그림들이 입상하지 위해서 그린 그 림이라는 사실을 깨닫게 되었다. 그리고 하원은 실절적으로 자신의 실적을 상업적으로 이용하고 있었던 것이다. 자신의 순수한 정열을 잃어버린 주인 공은 그림을 버릴 결심을 하게 되지만….

캐릭터 소개

EARILI OICHU



PROFILE

신장 156cm

체중 43kg

사이즈 80, 58, 82

혈액형 AB

탄생말 2월 22일

물고기자리

백년은 여전사라는의 기도가 모에서 된가나

언제나 밝아서 어두운 구석은 느낄 수 없는, 이런 게임에서는 언제나 한 명씩은 등장하는 명랑한 소녀이다 주인공에게 있어서 거의 동생취급당하는 2학년생으로서 순수하고 솔직하다. 자신에게 정확한 성격이지만 세상을 너무 모르는 듯한 모습마자 보여준다. 주인공을 누나처럼 걱정해주는 성격이다.



어두창청한 편집부에서 글을 쓰는 힘자 에 비하면 공같은 크으웨

사무라즈라 센



PROFILE

신장 153cm 체증 43kg

체중 43kg 사이즈 85, 54, 82

혈액형 B형

탄생일 10월 14일

천청자리

이것이 산 케릭한 여자만 네이터는 공개료차 않았다.

7

그러니까… 뭐같까… 기록이라는 건 哎이니….

건강미가 넘치는 소녀. 자신을 표현하는데 약간 서틀러서 좋아하는 사람의 앞에서 자신의 의지와는 반대로 행동하는 경우가 많다. 그녀는 원래는 주인공



과 무관계한 사이였지만 두 사람 의 부모님이 결혼하게 되어서 형 제가 되어버린다(일본에서는 이 런 경우애도 결혼할 수 있다). 근 본은 좋은 성격으로 주인공과도 잘 지내려고 노력하고 있다(하 지만 트러볼이 많이 일어나버리

나도 이동생이 단점이군 음식을 먹고 싶단 말이다이어야!

기비다유 환수리마루



	PROFILE		
	신장	163cm	
	체중	45kg	
	사이즈	79, 54, 80	
7	혈액형	ABN	
4	EJANQI	38(210)	

양자리

메이드다!! 메이드……가 아니라…다른 사람과 지내는 것이 서둘러서 자 기쪽에서 이야기하는 적극성이 결여되어버린 아이이다. 그래서 혼자 지내는 일이 많다. 꽃이 피어있는 것을 보는걸 이주 좋아해서 방과후에는 거의 옥상



強과 미소녀리(쓸데없이 흐믓해지는 될지)

의 꽃밭에서 살다시파 한다(그 러고 보니 의외로 미소녀게임 에서 꽃을 좋아하는 캐릭터가 없다). 주인공보다 1년 연상이 지만 이야기할 때는 동급생같 은 편안항을 주는 구석이 있다 그것은 마음속으로부터 주인공 과 친해지고 싶다는 바램이 있 기 때문이리라.

나나시로 유꾸



그게 축은가나, 첫번 난대면 그건도 돌아

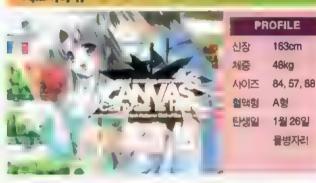
같은 학년의 여학생들 보다 발육이 떨어지는 탓인지 때때로 남자아이 와 헷갈리는 경우가 있 다. 본인도 그것에 신경 을 쓰고 있다. 운동신경 이 평균이하로 작은 키 라는 핸디를 가지고 있 으면서도 다른 사람의 배로 연습을 한다(단 왜 그러는지는 게임을 해



빨자 귀에 빨리는 노래에 '하늘을 나는 소녀'라는 가사가 나왔대비로

봐야 알 것이다). 주인공이 그리는 수채화의 팬으로서 기회가 될 때마다 다 본 그림을 부탁한다.

시누미야 유



나의 시간은, 그 때 그대로 억취있어요

나데시코 학원의 일본사의 교사로서 부임해온 교생이다(갑자기 이 시대의 진정한 교생 청춘소년이 눈에 어쁜거린다). 실제 나이보다 귀여워 보이는 용



나도 이번 선생님이 있었다면 있었다면 할이다.



추언광을 처음 만났을 확의 이야기이다

모듈 하고 있는데다가 사람에 게 대하는 태도가 아주 좋아서 학원의 학생들의 인기를 한 몸 에 받고 있다. 밝고 가정적이 며 교사로서의 자질도 상당하 다. 단 책임감이 강해서 뭐든 지 깊게 생각하는 문제점을 안 고 있다(그 반면 얼빠진 행동 율 보여주는 경우도 있다). 실 은 주인공을 어렸을 때 만난 적이 있었고, 그 일 아후로 주 인공의 마음속의 누나로 자리 잡혀 있었다. 누님처럼 만만한 선생이라… 가뜩이나 교권이 상실되고 스승의 위엄이 실추 되는 것이 문제가 되고 있는 요즘사회의 모습을 대로 비추 고 있는 것이 아닐까?



ILLBLEED

일단, "나는 버터가 싫다 내지는 "공포들이 싫다"라고 생각하시는 뿐뿐은 이 페이지를 아무 생각 없어 넘 겨주시기를 바란다 왜나구? 아저부터 소개할 게임은 "서비이벌 호리" 같은 여정쟁한 물건이 아니라, 무지 막지한 영기식으로 점절된 진짜 구역질니는 호리들이기 때문이다. "엄기"라는 단어가 이부 생각 없이 쓰이는 요즘, 이 게임만큼 진정한 의미의 업기란 무엇인기를 보여주는 것도 도를 것이라고 생각한다.

씨기 | ETG | 기를 발매하철 | 기격비정

스토리 라인



롯, 양파가 그대를 바웃고 있다!! 아떤가? 도전해 보차 암겼니?!

'최고의 공포를 야속하는 사상 최 대, 최악의 호컨테마 파크', 성공자 에게는 100만 달러의 상금을!, '실 패자에게는 진정한 죽음을!'이라는 어찌보면 뻔뻔한 취지(사람을 죽이겠 다는 게 뻔뻔한 건지는 불라도) 하에 오픈한 호컨 테마 파크 일불러드.' '역사상 가장 많은 상영급지영화를 만든 프로듀서'로 달리 알려진 마이

클 레이놀스가 50억 달러라는 거금을 돌여 만든 '사상최대의 괴기공간'이다

이곳을 방문하는 도전자는 공포에 짓눌려 진짜로 목숨을 잃을 수도 있는 위험이 있다. 그러나 10억원 이상이나 되는 상금에 눈이 멀어 도전했던 이름은

꼬리에 꼬리를 물었다 그 모든 이들이 어 트렉션 곳곳에서 탈락하여 목숨을 잃고 말 았다. 현 시점에서 탈출에 성공한 자는 0명 여기, 아직도 '일불리드' 해 도전하려는 젊 은이들이 있다. 쇼크 이벤트라 불리는 각종 함정을 돌파하여 이곳으로부터 보기 좋게 빠져나갈 수 있을까?



쇼크 이벤트, 그리고 호리 모니티

일불리드에서는, 스테이지 곳곳에 '쇼크 이벤트'라고 하는 함성이 설치되어있다. 이것에 걸려들게 되면 채력이 없어지며, 심박수가 올라가게 되어 처약의 경우에는 쇼크사할 수도 있다. 그런 끝이 나지 않게 하기 위한 것이 호러 모니터, 이것을 사용하면 어느 곳에 위험한 함정이 설치되어 있는가에 대해 어느 정도는 사전에 파악하는 것이 가능하게 된다. 희피하는 것은 플레이어의 몸

당신의 목을 들어줘고 있는 앤서들

어트랙션 내부를 돌아다니다 위험한 창소에 다가가게 되면 화면 상부에 있는 4감 센서 가 반응하게된다. 이것은 인간의 감각을 시각화시킨 것이다(예를 들면 근처에 냄새가 나는 것이 있을 경우 후각 센서가 반응한다든지 하는 식으로) 그 대상물이 가까우면 가까울수록 화면에 표시되는 파가 커지게 되니 거리를 어림잡는 데도 도움이 될 수 있겠다.

프레 보니티 보는 법

A REVESIGHT)

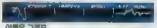
플래쉬 등의 트랩이다. 트랩 활출 장소가 보이는 경우에는 시각이 반응한다 전등이 나 TV 처럼 빛나는 물건에는 각별히 주의 하도록.

청식(HERING)

청각이 반응하는 것은, 전화벨이나 비송벨 등 갑자기 커다란 소리를 올릴 소지가 있 는 트립에 대해서다. 소리를 낼 수 있는 것 물 화 문제 보지



이것이 호려 모나타



幸之(SMELL)

변기, 토사물, 진흙탕 등 냄새 계열의 트랩에는 후각이 반응한다. 시각계열 트탭과의 구 분이 힘들수도 있으니 주의하자

제 육감(SIX SENSE)

제 육감이 반응하는 것은 적이나 아이템으로 그 이외의 통랩들에는 반응하지 않는다. 아 이템이라면 경제할 필요가 없으나 만일 적이라도 만나면~.

수상안 장소는 '경계' 름!!

'경계'의 활용법

4강 센서를 사용하여 어느 정도 위험한 장소를 잡아내면, 수상하다 싶은 장소를 '경제' 하자 경제를 하고 있으면 요크 어트렉션은 희피할 수 있다 요크 이벤트가 벌어지는 장소는 4감 센서의 반응이 의해 추리하는 것이 가능하다 예를 들면 근처에 '깡통쥬스', '벽화', '천



앗 야 느낌은 소크 특별인

화 가 있을 경우 청각의 센서가 반응한다면, 수상한 것은 전화가 아닌가… 정 도는 생각해 볼 수 있겠지?

아드레날린 .. 어째서?

호러모나터를 사용하여 경계를 하면 아드레날린이 소비된다 결국 안전한 진행을 위해 여기처기 마구 '경제'를 하고 다니다가는 아드레날린이 순식간 에 사라지는 것이다 그렇다고 경계를 하지 않고 다닌다면 쇼크 이벤트에 걸 려서 대미지를 입어가고…, 거참, 이런 단순한 걸로 골치아꽈해야 하다니…

쇼크 이벤트 회피

요크 이벤트가 있는 장소에 경제를 한 채로 다가가게 되면 대미지를 입지 않고 지나치는 것이 가능하다. 게다가 아드레날린도 회복, 그러나 흐러 모니 터가 잡아내는 수상한 장소는 한 두개 정도가 아니다. 플래이어는 그 중에서 자신의 감과 추라능력으로 쇼크 이벤트를 발견하지 않으면 안되는 것이다. 명





심하라!! 살아남 는 다면 100억원 이다! 물론 때로 는 추리가 톨리 는 경우도 있겠 지? <u>ㅎㅎ</u>, <u>ㅇㅎㅎ</u>

ō 5 5 ···

여긴개

아이템이 나오는 경우도 있다!!



4감 센서 중 '제 6감'이 반응하는 경우에는, 반드시 적이나 아이템이 등장한다 아이템이 출현하는 장소는 경계할 필요가 없으니 아드레날린을 아끼는 기분으로 슥 다가가면 되지만, 만일 적이라도 나오는 날에는 죽음이다

의 어느낌은 | NATI 도 제기

무방비 상태…

만을 무방하 상태로 쇼크 이벤트가 발생하는 지역에 다가 가면 갑자기 쇼크 이벤트가 튀어 나와 사람을 놀래한다. 플레이어 캐릭터는 물론 플레이어 자신도 꽤 큰 정신대미자를 받을 지도 모른다…라고 하나 주의에 주의를 거듭하자.



~ LUR KIO ~ 105

전투에 관한 짤막한 고찰

일불리드에 도전하는 자들의 앞길을 가로막는 척들 스테이지 안을 어슬렁 거리고 있는 척들도 있지만, 대부분의 경우 쇼크 이벤트로서 등장한다 공격 당하게 되면 체력이 소멸하고, 출혈로 인하여 움직임이 둔해 지기도 한다 싸 워서 쓰러뜨릴 것인가, 탈출할 것인가… 물론 천투는 리얼타임 배를 우물꾸 물할 시간은 없는 것이다!

전투는 쇼크 이벤트의 일종

앞서도 이야기했지만, 제 6감이 반응하는 장소에 다가가면 아이템이 나오 거나 전투가 벌어진다. 이 때, 확실하게 경계를 하고 있다면 책의 뒤를 잡은 채로 전투를 시작할 수 있다. 이 경우 책을 선제 공격하는 것은 물론 잽싸게 도망치는 것도 가능하다. 물론 이무 경계 없이 다가가다가는 척에게 기습을 당하기 십상. 우선권을 잡는, 잡히든 전투는 책을 처리하거나 그 장소에서 탈 출하는 것으로 끝난다

미친척하고 책을 처축일 경우

적을 공격하여 쓰러뜨릴 자신이 있다면 한 판 불어 보자 적을 쓰러뜨리면 전투는 종료된다. 경계를 하고 전투에 임했다면 적의 뒤를 잡을 수 있으니 더욱 좋다.





고 할 수 있겠다. 위 험해 지면 잽싸게 뛰 면 되는 것이다. 또한 전투에 야길 경우에 는 아드래날린이 회 복되기도 한다

빨기로 탈출이다!!

도저히 이실 자신이 없을 경우에는 당황하지 말고 헬리 포트 마크가 있는 곳을 찾아보도록 그 위에서 B버튼을 연타하면 화면 위에서 출사다리가 내려와 탈출하는 것이 가능하다 물론 출사다리가 내려올 때까지는 꽤 시간이 걸리며, 그동안 습격을 당할 수도 있다. …어차피 그것도 다 팔자소관 아니겠나?





즉기 싫으면 하구 눌러라!

APPER

목숨. 그리고 4개의 패러이터

도천자의 체력과 정신력은 4개의 패러미터로 표시된다. 아드레날란은 경계 를 하는 데 필요. 아드레날린 이 외의 패러미터는 생존에 직결된다!! 항상 주 의하여 아까운 목숨 날리는 일이 없도록 하자. 아무리 돈이 좋아도 일단은 살 고 봐야 하는 것 아닌가?

때리하나 보는 밥





에 걸려돌면 심박수가 상 승한다. 심박 수가 상승하 다 보면 소크 사 라는 어처



일찍 아이템 0 등은 니트로 출시에 그다지 추전하고 심자 많은 출건이다

구나 없는 시태가 벌어지지만, 서있는 것 만으로도 어느 정도씩 회복이 되나 정 급 하면 좀 쉬었다 가는 것도 좋을 듯

4.11

적에게서 공 력을 받을 경 우, 출혈량이 오른다 출혈 은 자연스럽 개 조금씩 및



그나며 청상적인 아이벨

어기지만 재수없게 큰 상처가 생겼을 경우에는 출혈 과다로 축어버리는 수도 있다. 봉대 등을 사용하면 지혈이 가능하다

ER

ER은 응급치 료실을 뜻하 며 이곳에서 치료를 받을 경우 채력이 나 아드레남



경우 체력이 복지 주시했고 BU 감고 아는 나 아드레날 겉다. 스스토헤어 하는건가

관등을 회복할 수 있다. 하지만 유료라는 것이 문제, 가급적이면 돈 벌러 와서 돈 쓰고 가는 추타는 보이지 말자.

ARENIN

경제를 하는데 필요한 것이 아드레날 린, 경계에 성용하거나 쪽에게 이기면



상승한다. 아 패러미터가 바닥나면 경제가 불가능해져서 쇼크 0 벤트에 걸릴 확률이 비약적으로 높아진다. 주사가동의 아이템 으로 회복가능

1 1

말이 필요함 까? 체력이 다 하면 알 그대 로 사망에 이 콘다. 쇼크 이



超지 전 역주가 생각난다

반트에 걸려 ^{문사 연극}구가 하시고나 동가나, 적으로부터 공격을 받으면 채력이 소열해 간다. 화목은 아이템을 사용하지 않으면 할 수 없다. 사용 아이템은 볼루스 당가에서도 나왔던 '해서' 라는 묘한 것



엘도라도 게이트 ~3권~

앗!! 하는 사이에 벌써(?) 3권 째나 나와버리게 생긴 연작 RPG 엘도라도 게이트, 약속을 잘 지켜주는 캠픔이 고맙기는 아지만, 한 편으로는 '역시 이건 너무 정신없는 것이 아닐까?' 하 는 생각도 든다. 제길 · 공략용 지도를 만들던 게 바로 엊그제 같은데 밤이지…

그렇다. 이번 작은 전작과 완전히…까지는 아니어도 상당부분이 달라졌다. 1 권에서 2권으로 넘어용 때에 비하면 변화가 너무 커 눈이 다 쓰라랑 것도(사실 철야로 눈이 쓰린 것뿐이지만) 자자, 군소리는 그만하고 본론으로 들어가자

스토리가 2개?

전작까지만 해도 칼 같이 3개의 시나리오를 넣어주던 캡콤이 무슨 바람이 불었 는지 시나리오를 2개 밖에 넣지 않았다. 그나마 그중 하나는 좀 건 편에 속한다고 하는데 · 과연 그렇지? 일단은 각 사나라오의 첫 부분만 살짝 맛보기로 하자.

제 7화 '수물된 도시로'

바로 이 7회가 다른 부분에 비하면 좀 같다고 하는 소토리, 가족을 구하기 위해 말하는 것과 듣는 것, 그리고 보는 것까지 포기하고 저주받은 기면을 쓰게된 카난은, 고메스에게 이끌려 온 운영의 대자에서 생활하고 있었다. 그럭저럭 큰 활없이 생활하던 어느날! 커난은 갑자기 사라 저 버리고 아는데…, 이에 운명의 대지의 동료들은 혼자서는 아무 것도 할 수 없는 카난을 되찾

기 위해 문명의 대 자를 나선다. 귀신 의 피가 카난을 부 른 것인가? 아니 면 저주받은 가면 의 사험이 다시 시 작된 것인가?



캐너이 사람했다



카난을 찾으면 가는 일행

AND DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN

제 8학 '기억해내라 파엘라'

달밤 한 여자와 개 한머리가 온 몸을 검은 천으로 감싼 사내에게 쫓기고 있다. 그리고… 결국 그들은 벼랑에 몰려 떨어지고 만다. 수경으로 이를 지켜보던 반별로스는 그에 스와 다른 동료들을 부르려 하지만 마침 운영의 대자에는 아무도 없었다!! 어쩔 수 없이 반트로스 자신이 직접 나서. 서 그녀를 구해오기는 하는데…. 왠걸, 모처럼 구해준 그녀



가 기억 상실증에 걸린 것이 아닌가?! 이래서는 될 일도 안되는 법. 결국, 그녀의 기억 을 되찾기 위한 특공대가 조

직되어 지상으로 내려보내지

아쉽게도 아직 8회에 대한 정보까지는 확실하게 나와있는 것이 없다. 그러 나 당장 7화에서도 몇 가지 중대한 추가 요소가 보이고 있으니 그쪽이라도 미 리 알아 놓도록 하자

전요소 - 게이트로 운명의 대지를 자유로이 오갈 수 있다?

이야기가 길어진 안큼, 7회에서는 운명의 대자와의 연계가 상당하 중요한 문제가 되었다.

(장비를 걸아치운다든지 할 때). 여기서 등장하는 것이 게이트 의 존재. 이것을 사용한다면, '운명의 대지' 와 무대인 배니스 지방간의 왕래가 자유롭게 된다!! 배달 이번 7화 뿐 아니라, 앞으로도 '운영의 대지'를 거점으 로 이용하여 보다 장대한 모험을 펼칠 수 있게 되기를 바란다(그건 결국 시나리오 작가의 재량 문제지만).



오. 이렇아 케이트;

원으 🏚 - 에리신의 신기술



경기를 내다니면 어디트 큐이니와

제 6회에서는 고에스가 원래 있던 '카운터' 말고도 노발전 이라는 기술을 얻은 바였다. 역시 기계는 마 스타를 따르는 모양인지, 이번에는 에리신도 질풍감 이라는 특수기술을 연습했다. 이 능력은 메리신의 빠 르기에 의해 위력이 변화하는 공격기, 근데… 기계가 연습은 제대로 해 낼려나?

신요소 - 신 아범 등장

얼도라도 게이,토을 하고 있다보면 고메스 같 은 캐릭터의 경우 일부 고교 마정석을 (抗急)이 낮아서 사용할 수 없다는 메시지를 매우 쉽게 율용 수 있었다. 특히 게임화면에서 자주)는 메

> 시자를 제 2권까지 봐야 했었다. 뭐, 고



래 파워 계열 모모오 제이거야말로 겨울에 딱맞는 기술에

이라 그렇다 치지만 라디아 같이 마청석을 위주로 싸우는 녀 석들까지 그런 소림 들을 수는 없는 일. …, 이 보통일 텐데. 전작 까지는 그렇지도 않았다!! 넘이 떨어지는 놈이나 높 은 놈이나 위력만 다르고 효과는 같은 마법들만 써대 니…, 하지만 이번에는 새로운 아법이 생겨 전국 수백만 팬 들의 눈을 즐겁게 해 줄 것이라고 하니 기대해 보자.



이번에 등장하는 안물의 이름 은 화엘라, 약관 18세의 0 인검사 이다. 얼굴도 아쁘고 무예절반을 익히고 있는 실력가이지만 그런 자신을 더욱 정진 시키는 것 이약 에는 관심었다는 외교수적인 면 도 있다. 이번 이야기에서는 기 역상실증 환지로 등장

건담 더 넷 배틀

건담, 건담, 건담의 홍수다··· P\$2판 기쁑전사 건담에 이어 여름 발매예정의 지오닉 프론 트, 그리고 알파외전에 나오기로 되어있는 ▽와 X등등 그런데! 여기, 건담은 건당이되 지 금까지의 건담과는 다른 녀석이 나온다! 그것은 바로···

ISLG | BCFOT | WORLD DIST 774 DIST | INCOMPREN



스토리는 당연히 1년 전쟁

아무래도 스토리의 증후합이나 명전부 등은 1년 전쟁시에 물려있는 관계로 당연히 스토리는 1년 전쟁이 기본이 된다(훗… 꽃미남 5인 천대나 달빛에 미친 무리들 따위는 하얀 사신과 붉은 혜성의 적이 아니다!). 게다가 넷 배풀이라는 명제가 불어있는 관계로 지금까지의 외전 사리즈와는 달리 약간은 대부대를 지휘하는 본격적인 실시간 전술 • 전략



이것이 전체의 DC만 건납 외전 이걸 공략인 가운 제 '04우리 그래도 양산대은 양산제'



현지 요즘 참이 많이 뛰는 것 같다

시리즈가 될 것 같다(지금까지의 외전 시리즈라면 DC판 '콜로니가 떨어진 땅에' 나 SS판 '건율의 불투' 처럼 주인 공이 되어 1개 소대의 지휘관 위치에서는 것이 아닌 듯 하다. 일단 스토리적으로 봐도이번 넷 배플은 외전의 한 시리즈임은 분명하니까~).

전투를 우습게 보지마라

당연히 전략 및 전술 시뮬레이션인 관계로 이 게임에서 전투가 차지하는 비중은 실로 대단한 첫! 본 게임은 상당히 건담다운 전투장면을 보 여 주는데, 그래도 뭐랄까? 역시 스타크래프트 의 영향이 크긴 크구나…라는 것을 느낄 수 있 다. 그래도 전 세계의 수많은 건담 팬들에게 전 담크래프트의 복사품을 내어놓을 수는 없는 일,



화면을 잘 보면 여러 가지 커텐드가 있다. 살시간인 만을 명칭히 있다가는 바로 당한다.

새로운 전투 시스템인 스킬 시스템이 도입되어 있다. 쉽게 설명하자면 본 작품에서 선택 가능한 전투 명령은 총 4가지가 있는데, 이것들을 스킬이라고 한다. 스킬을 사용하면 스택 선두의 단 1대에게만 5턴간 효과가 자속되지는 약간 이상한 것이지만 효과는 당연히 발군이다. 물론 스킬을 사용하지 않아도 전투는 가능하지만 그렇게 된다면 단순한 스타크래프트식 개 싸움이 될 공산이 크지 않겠는가? 이것들에 대한 효과를 설명하도록 하겠다.

村型	대 MS전 시, 이군의 공격력을 높여 척 MS의 저격을 저지한다.
백병	대 MS전 시 이군의 공격력을 높여 적 MS의 사격을 저지한다.
저격	다 MS전 시 이군의 공격력을 높여 적 MS의 백병을 막아준다
Bills	대 MS전 시, 선두기에 근접해 있는 기체들을 일시, 후퇴시킨다.

이렇게 서로 먹고 먹히는 스킬을 이용해 여러 가지 효과를 기대할 수 있게 된다(왜… 왠지 카드배를 게임이…) 어찌됐는 빨리 발매일이 결정되기만을 바랄뿐이다.

승리는, 사전에 완벽한 준비를 갖추면 얻을 수 있는 명일 뿐이다!

현재 발표된 자료로는 플레이어에게 지급되는 기채들은 3척의 전함과 9기의 MS(함 1척당 3기…기렌의 야망이냐?)이다 이돌을 얼마나 효율적으로 이용하느냐가 승리의 완전, 아직 전투모드 이와의 부분에 있어선 완전히 공개되지 않았기 때문에 장담하기는 힘들지만, 아마 실시 산이라는 꼬리표를 달고 있는 것으로 봐서는 이동과 준비과정에 있어서도 어느 정도 스타크래프트의 영향을 받지 않았을까 싶냐(물론 절대 상담할 수 없다. 워낙 기괴한 아이디어를 잘 내는 반다이인 관계로…), 무엇보다 넷 배불이 된다는 것은 1대 1의 단순한 대전에서부터 1대 3, 2대 2등의 다양한 상태에서 전투에 들어갈 수 있게된다는 이야기가 되는데, 이러한 여러 세력들이 적절하게 전략을 짜고 또 아군을 지원하기 위해서는 역시 스타크래프트 방식이 가장 좋을 듯 싶다

아, 한가지 잊은 것이 있는데, 이 게임은 총 4명의 플레이어가 동시에 플레이 가능하다 축, 인터넷을 통해 최대 1:1:1:1에서 2:2까지의 대전이 가

능하다는 이야기 물론 기대치에 약간은 못 미치는 숫자이지만 그래도 이 정도면 충분히 즐기고도 남을 만한 숫자. 게다가 넷이 지원되지 않는 유저라 해도 성글모드를 통해 얼마든지 게임을 즐칠 수 있으니 뭐가 어째됐는 간에 건답 팬들이라면 받드시사라! 라고 말하고 싶다.



아것이 개일 시스템의 예상도 6각명 텍스에 전함이 위 주기된 전투라 - 엠가 새로운 강각이다

기암 거포주의의 시대가 온 것이다!!

앞서 이야기했듯 이 게임에선 1척의 전함에 3기의 MS가 배치되는 식의 구성이 될 듯 한데, 이렇게 되면 전함의 중요성이 부각되는 것은 당연! PS판의 G채너레이션 사리즈에서도 그렇지만, 본 자에서도 기함을 지키는 것은 무엇보다도 중요한 일이 될 듯 싶다. 현재 공개되어 있는 함선은 연방의 사라미스

지온의 무사이라는 순양함 양대산맥 뿐 그러나 앞으로 페가서스 급이나 잔지발급 등의 함선들도 차례차례 공개될 듯 싶다



비록 연방군 전통의 '당하기 위한 배카 낙'이긴 하지만 애니 속에서는 50년 이 상 연역으로 남아있는 및 안되는 전함이 기우 하기



치은 기동부대의 중맥이 되는 순영 영 양미의 참사에 가 됐어 때 닌기이

FISH EYES

인간이 '몸에 사는 종류목도 먹을 수 있다'는 사실을 지각한 이래, 생선들과 인간들은 생존을 건 처절한 싸움을 계속 해 왔다. 한 쪽은 먹고살기 위해, 다른 한 쪽은 먹어져 않고 살아 남기 위해…. 지금이야 각종 문명의 이기를 사용하고 있는 인간들이 압도적으로 편인한 싸움을 펼치고 있지만, 일부의 인간은 아직도 생선들과 정정당당한 싸움을 펼치고 싶어한다. 지, 먼지를 뒤집어쓰고 있는 츠리콘을 들어라!!

뷔

만약 이 글을 읽고 있는 독자가 수천 만원을 투자해서 아마존으로 낚시를 간다고 치자. 주위의 다른 사람… 아니 독자 자신부터가(설령 아무리 낚시를 좋 아하는 사람이라도) '그런 명칭한 짓을!!' 이라는 생 각을 하게 될 것이다. 사실 정말 그럴 수만 있나면 한 번쯤은 가보고 싶으면서도 말이다. 현실의 벽은 나무



우오오오! 아마픈이다! 실러분스기 실고 있을 지도 오본다아아아~!!

나 높다. 직장인이라면 다음 달 급여를 위해 오늘도, 내일도, 그리고 모래도, 열심히 회사에 나가야 하고 게임라인 기자라면 땡땡이를 치기위해 오늘도, 내일도, 그리고 모레도 열심히 철어를 해야한다. 후후후 하지만 게임기라면 어디든지 갈수 있다!! 그렇다!! 기왕이면 세계곳곳을 돌아다니는 거다!! 그러니까 FISH



이곳은 미국 어느 구석병이



말론 은 그나야 책은 존과 시 으로 가 들 수 있겠지?

EYES를 사라!! FISH EYES의 무대에는 일본도 있고 이국하고 캐나다도 있고 뉴실랜드에 오스 트리아는 물론 아마존까지 있다 지 않은가 말이다!! 가라!! 그리 고대어를 낡는 거다!!

덤벼라. 생선들이!!

…라기 보다는 이쪽에서 어거지로 시비를 쓰다는 쪽이 더 맞는 말이겠지? 여하튼, 세계 각지를 돌아다니는 만큼, 어느 정도 상대 생선에 대한 정보를 모 아 가는 것이 예의라고 생각한다. 자, 그런 가 보실까?

CHOMO

개임내 서식처 입본 충부 이북동 20cm 전후

습을 하고 있는, 확실히 급류의 여왕이라는 호칭이 어울리는 동

반참으로 장 식된 단정한 모



양적인 미어가 산천이어다(…라고 박태는 주장한다). 서늘한 초봉의 개천에서 하는 산천이 낚시는 일본에서는 꽤 잘나가는 낚시이다. 우리나라에도 산천어가 살가는 사는 것 같은데….

끈들께기



위엄있는 얼굴 용 하고 있는 곤 에 사시자 일본 동모부 북해도동 실정 20cm 전후

돌메기는 깊은 산 속의 상류저역에 서식하고 있다. 사람이 다니

지 못하는 마답의 연못에서 세심한 주의를 가็을이 살펴보고 있으면 반드시 그 얼굴을 드러내중 것 이다. 그러고는…후후후후...

레인보우 트라우트

아메리카 왕산 생선으로 유명한

송어, <mark>식용어, 또는 낚시 대상용 생선으로 세계 곳곳에 퍼져 [</mark> 있다. 맛도 그럭저럭 괜찮은 편이라 상업용 낚시터에선 꽤 인기가 있는 편이다. 횟감으로서

도 좋은 지는 불명 원래 잘 생긴 생선이 알고 보면 맛없는 경우가 꽤 된다고 하던데~~

M = 98.0



세계 곳곳에 하면나 사

하였다. XP되지 ' 시계 '설명 40cm 전후

리카 원산 게임 피쉬. 이 배스를 대상으로한 태물이나 파싱 이

본이 따로 개발되고 있을 정도로 인기가 높다. 가장 짜릿한 손맛을 느끼고 싶으신가? 그렇다 면 고민할 것 없다!! 이 불랙배스와 싸우는 거다!

제임내 사실자 기 세계 소설 기 20cm 전후 블랙 배스와 함 께 세계 곳곳에



자리 잡고 있는 생선. 배스 낚시의 외도쯤으로 안식되는 경우

도 많지만, 녀석과의 거친 싸움도 썩 괜찮은 손맛을 보인다고 한다. 현재 게임 피쉬로서도 각 광을 받는 중. 하지만 역시 게임 피쉬로 걸러진 터라 맛지채는 그다지 좋지 않다고 한다. 맛도 없는 생선을 뭐하러 잖는 건지 원

브라운 트라우트



레인보우 트 라우트와 함께 현재 세계 곳곳에 유입되고 있는 트라우트 종의 대표 선수, 힘

겨운 싸움을 끌내고 나면 그 맛까지도 즐길 수 있는, 더 할 나위없는 타겠이다! 불론 게임 내에서는 시식할 수 없겠지만… 그래도 영화 후크(HOOK)를 보신어들이라면 얼마든지 상상 숙의 생선을 맛나게 먹을 수 있을 테니 그걸로 OK? 등 던지지 마요

블랙 피라나아

개인내시스저 남이 80cm 전후

아미존을 대표하는 육식이 피라



나이중에서도 검은 거체로 압도적인 암팩트를 가진 것이 바

로 이 블랙 피라니아이다. 척 보기에도 강렬해 보이는 턱과 이 빨아, 포인트, 괜히 켓 배스에서 처럼 폼을 잡았다가는 손목을 잘리기 십상. 어쨌거나 입질하는 맛만은 최고일 듯. …하지만 이런 농한테서 견뎌나는 낚시줄이 있을까?

MSR METROPOLIS STREET RACING

현란한 네온시인이 유혹하는 도시의 밤거리는, 고고한 분위기가 챙기는 오래된 도시의 평경이 돈, 어땠거나 이곳이 아닌 다른 곳을 마구 달려보고 싶은 마음이 들었던 적은 없으십니까? 지금 가진 고물차가 마음에 안 들어 미칠 것 같지는 않으신지요? 자, 여기를 주목해 추세요…, 하나, ■. 셋· 하면 당신이 꿈꾸던 그 거리가, 당신아 꿈꾸던 그 차가 보일 겁니다. 하나, 두읍···.



무대는 세계의 3대 메트루

MSR은 리얼하게 시뮬레이트 된 토코, 런던, 샌프란시스코의 도시의 도로 를 폐쇄하여 만든 서켓에서 행해지는 레이스입니다. 각 도시에 만들어진 코 스는 250 종류 이상으로, 테크니컬 코스에서부터 시작하여 초고속코스 까지 다양한 코스가 마련되어있습니다. 여러분께서 각 도시를 묘사한 아름다운 그 래픽과 그곳을 질주하는 쾌감을 느끼실 수 있다면 저 NAC, 더 이상 바람 것 이 없겠습니다 도시 배경은 시간에 따라 변화하오니, 이정 주목해 주십시오.

TOKYO

동경 소테이지에서 는 신주쿠, 서부야, 아 사주사, 이렇게 세 거 리가 완전하게 재현 됩니다. 타워 레코드 나 마루이 백화점에 있는 다이토오리(大





가게 간판까지 완전이 채면에 놓았습니 다 앞이를 수 있으신지요?

현단에 보이는 것이 지부야 외입니다

通明)와 코우엔 토오리(公園通り)를 잘 살린 숏 코스가 메인입니다. 한 번 가보신 분들이라면 대변에 '이, 거기!' 라고 알아보실 수 있으실 겁니다. 작은 가게 하나까지 완전히 재형해 놓았 으느까요.

LONDON ---

두 번째 우대는 런던입니다. 이곳에는 회카디리, 트라팔가 박벤, 템조 강, 버킹엄 궁전 St. 제임스 파크를 중심으로 한 코스가 준비되어있습니다. 물론 거리의 재현도는 동경에 뒤치자





어떻습니까, 건단의 거리는?



및 제외스 파크업니다. 천단에서도 유명한 공 용이죠 피크닉이라도 잘 수 있으면 좋으면만

않지요. 급하지만 않 으시다면 굳이 빨리 달리실 것 없이 천천 히 달라시면서 거리 를 강상해 보시는 것 도 나쁘진 않으실 겁

SANFRANCISCO

D 합중국의 서해양을 대표하는 도시, 샌프란시스코입 나다. 본학에는 샌프란시스코의 대표적 관광지로 손꼽히 는 피서맨즈워프를 시작으로, 퍼시픽하이츠통의 코스가 등장합니다. 물론 밤이면 얼마든지 아메리카 목유의 아름 다운 이경을 볼 수도 있습니다.



니다

학서한조워포의 아래온 어떻습니까?

본 MSR의 제작진은 아시는 분들은 다 알고 제시는 BIZARRE입니다. 이 BIZARRE라는 집단을 잘 모르시는 분들도 상당수 계시겠습니다. 사실, 이



않은 기대 바랍니다

BIZARRE라는 집단은 PS용 Formula 1 등을 손수 제작했던 실력파 집단으로 그들의 3D 기 슬력은 업계에서는 정평이 나있습니다. 붉은, 이번 MSR에서도 그 높은 실력을 마음껏 발휘 하였습니다. 거리의 풋경은 물론 자돗차의 육직 임까지, MSR의 것들은 '진품 입니다.

세계 유명자를 당신의 손으로!!

지금까지 재현이 어렵다고 여겨지고 있던 오픈카를 드라이버와 함께 재현 해놓았습니다. 차의 구동은 물론 오픈카에서만 느낄 수 있는 상쾌함도 그대로 이니 마음껏 즐겨주시기 바랍니다. 토요타, HONDA, 마쪼다, 미츠비사, 메르 세테스, 피아트, 아르파로메오, 르노, 푸조, 아우디, 로바 MG, TVR, 포드, 오 웹, 잔센에 이르는 세계의 자동차 메이커 15사와의 제휴에 의해, 여러분께 전 45 중에 이르는 차등을 선물해드릴 수 있게 되어 기쁘기 그지없습니다.

Kudos# 얻어 새로운 머인율!!

Kudos는 각 헤어스마다 받을 수 있는 포인트로 경험값값은 것이라고 보시

면 됩니다. Kudos는 레이스마다 정해 저 있는 미션을 클리어 하면 받을 수 있 습니다 포인트는 시간이나 접촉, 드리 프트 등 레이스의 내용에 의해 변하게 되니 모쪼륵 좋은 시합을 펼쳐 주셨으 면 합니다 Kudos의 값에 따라 레이스 가능한 코스나 사용함 수 있는 머신이 중기해 갑니다.



아락도 많은 물거들이 날아왔습니다

네트워크로 친구들과 타임 어택음!!

MSR에서는 전 250이상의 코스에서의 타임 어택이 가능하고 인터넷을 통 해 친구와 경쟁하는 것도 가능합니다. 여기에다 고스트 카로 실제로 레이스를 하는 것도 가능합니다 물론 선의의 경쟁을 위해 인터넷을 통한 레이스의 바 로미터(Kudos)의 포인트 랭킹도 실시하고 있습니다 좋은 경쟁자는 자신을 높이는 저름길입니다. 저희는 귀하와 귀하의 경쟁자 분들이 펼치는 멋진 대결 을 네트워크상에서 기다리고 있겠습니다

Preamcast

温温回間

DC에서 가장 잘 나갈 게임이 무엇인가? DC를 살릴 수 있는 게임이 무엇인가? …라는 질문에 담당은 주저없이 사쿠라대전 3라고 대답할 것이다. 뭐 최소한 담당의 경우는 사쿠라대전 때문에 DC를 산 사람이니까… 과연 사쿠라대전 3는 꺼져가는 DC의 불꽃에 기름을 끼얹어 볼 수 있는 것일까? (왠지 비참해져간다. 예전에 새런도 그랬는데…)

글 : 타레 지니



어째시 사쿠리대견인가?

NAC : 형! 창 밖을 <mark>보고 눈꽃이 쏟아져요</mark>! (실제의 NAC은 이런 <mark>곱상한 말투를</mark> 쓰지 않는다)

지나보스 : 닥쳐 누가 뭐래도 이번 달은 3월호야 눈이 내리는 밤길을 연안들끼리 하늘을 처다볐며 걷거나 하는 그런 남안적인 계절이 아니란 말이야!!

NAC: 하지만 벚꽃이 피어서 꽃놀이가는 걸 보고 있는 게 더 배아포지 않나요? 도시학 이 라든가… 숲래잖기라든가… 무릎배가라든가… 그 다음에 사이좋게 청주 한잔… 그 리고 얼굴이 달아오르는 두 사람은 서로를 지긋이 바라보며…

지니 ∀스: 괜찮아!! 그때는 5월호라고 우기면 돼!!!

편집장: (저쪽에서 가만히 듣고만 있다가 무심한 목소리로) 이번 달은 3월호가 아니라 개편복집호가 나갑니다. 그리고 다음 달부턴 달수를 그 달에 맞추어 나갈 겁니다.

지니 ٧스 & NAC :

···그번 이유로 이번 달에는 사무라대전 시리즈에 대해 알아보는 시간을 가 져보도록 하겠다!!

사무간대전

96.9.27 / 6800엔(안정판 8800엔) / ADV



벚꽃이 흩날리는 3월에 발매될… 제 확이었으나 제작사들의 고질병인 '발매연기' 덕분에(…라인은 발매연기 같은 거 없나? 그럼 안심하고 마감을…) 벚꽃은커녕 낙엽만 나뒹구는 9월에 발매된 소프트 일본쪽에서야 이 게임의 호화 스탠들 덕분에 기대를 모으던 작

품이었지만 국내에서는 기껏해야 '아아 여산님'을 그린 후지시마 코스캐가 캐릭터 디자인을 담당했다는 것 때문에 일부의 후지시마 팬들 & 이소녀 메 니아들에게만 '약간의' 기대를 얻었던 작품이었다 그러던 것이 일본쪽 소프 트 인기에서 1위를 계속 차지하고 플레이를 해본 사람들 사이에서도 '제미 있다' 라는 평가가 나오기 시작하자 급속도로 개임이 유명세를 타기 시작하 였고 급기야 국내에서조차 새턴을 대표하는 게임으로 머리 속에 각인되기 시작했다

사실 말이 나와서 하는 말이지만 이 게임을 제작한 호화 스템이란 사람들이 중 뻔뻔스러운 사람들이어서(1월호 제작사 다비기 참조) 히로이 오지의 뻔뻔한 캐릭 터 설정에 아카호리사토루의 뻔뻔한 대 사와 타나가 코에이와 뻔뻔한 노래는 처음 이 게임을 접하는 사람들에게 당혹감 마처 블러일으키기도 한다(필자도 그랬다). 우리가 늘 유치하다고 재미있어 하는(…) 전대물을 모티브로 '정의는 언제나 승리한다'라는 테마를 전면에 깐 다음 에 실생활에서는 일에 답을 생각만 해도

> 얼굴이 이탈라 언 레드빛으로 도배가 될 유치 한 대사들을 내





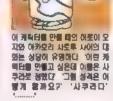
어것은 개발단계의 사진를 금자 렌트나 했던 구성이 실제 발매한 개월과 많이 다르다 뭐 든 개월의 배뉴함에 실린 사진들도 개발단계의 사진들이라워의 것보다는 조금 더 될친되었지 만 실제 개월과 다른 모습을 보여주고 있다. !

<mark>뱉는 추인공들이 독시글한 이 게임…. 결국엔 '가</mark> 장 진부한 것이 <mark>가장 감동적이다'라는</mark> 진리를 새삼

에 계열의 현정판은 A단점과 B단점에 있다.)

에 제임의 관련으로 제업을 하다입니 있다. 에 불다른 자이는 없고 하우스 로드의 CLT 전에 에 불다른 자이는 없고 하우스 로드의 CLT 전에 다 하다입어 것은 제기지의 것의 같은 그래수고 부으로 되어 있다. 이기서면 하는 발언에 이 제공의 전체원은 사람들은 지기 함께로 한다. (10만당이 안정이니까 A단의 안정관의 경우 함께 1년 후에 '안정폐각관'이라고 다시 발매되기도 하였다. (대우스페드에 만정폐각관이라고 돼지 있다.

스레 느끼개 해준다. 게임 에 관한 내용 은… 워낙에 유명하고 몇 달 전에 공략 까지 나갔으 니 생략하기 로하겠다.





한정판에 불어있는 옷도를맺어 스타커, 특히 오른쪽 상 단의 벚꽃잎 스타커는 종파로 되어있다(아디다 쓰라 고 1 이 캐릭단 스티커는 포켓스테이션을 스티커와 사 이즈기 감기 때문에 포켓스테이션 뒷면에 붙여도 되겠다 (여고 싶다면 4. 이외에도 SS은 마우스가 하나 들어있는 데 도키에게 현정판처럼 그렇어 있다거나 한 것도 어난. 그냥 일반 만족은 마우스가 묶어있어 조금 원성을 사기 도했다

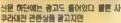
从导改组列 리에 사꾸라대면 얼러스트가 들어있는 인덱스살 하나가 또 합된 것으로 기관이 있으면 반이니 갈 것을 '같은 일반장 과 독강다' 그 가중스러운 광고를 해야였다.



에서에 오 다듬보세서 토지에게 상품으로 많이 면 시쿠라 복장, 제작네용이 35000엔이라는 것 은 베도로 치고 무엇보다 성우 요권이다 치사가 A TOTAL OF BUILDING



로 바뀌며 기 사용 클릭하 면 기사의 자 세한 내용을 불수 있다(때 때로 동영상 도 나온다)





본체의 내장시계에 맞추어 기둥시의 테시 지기 바꾼다. 종장 계탁터는 역사 랜덤

97.3.28 / 5800엔 / 퍼즐



세가의 고전게임 '컬럼스' 와 (당시의) 히트작 '사무라대전' 음 퓨전시켰다고 대 대적인 광고를 해대던 퍼즐게임, 컬럼스 는 국내에서 '핵사' 라는 이름으로 알려 져 있는 게임으로(원래 해사는 제작사 이 름일네~) 조금 익숙해진 사람이라면 무 한히 플레이 할 수 있기에 필자가 군 시 절에 종종 즐겼던 게임이다(물론 근무시

간에만 · 근무시간이 끝나면 딴 게임들을 했으니까~ ; 그런 게임을 대전계

임으로 만들어 놓았기 때문에 잘하는 사람 돌끼리 한 번 대전을 시작하면 옆에서 구 경하는 사람들은 물론 플레이하는 본이들 까지 지겨워서 게임을 하지 못하는 경우가 생기기도 한다(실제로 필자의 경우, 40억 분에 걸친 지루한 대전을 벌이다 깜빡 좀 아 지기도 하였다). 그래도 워낙에 컬럼스 가 괜찮은 게임인데다가 사쿠라대전의 특 성용 살린 LIPS 방식의 대전모드도 (밸런 스 문제는 제쳐두고) 나용대로 신선하였고 퍼즐이나 스토리모드 같이 혼자서도 즐길 수 있는 모드도 있어 사꾸라대전 관련 계 임치고는 최고의 월리티를 자랑한다. 다만





한 번 빨리이한 대출은 다시 불레이함 수 있 THE PARTY AND RESERVE AT A RESERVE FOR 반 다시 건드라지도 않게 된다



앤딩의 CB도 렌지 위화감이 있는데



결정소에 들어있는 역시 용도불명의 소티커. 어디서 않이 보면 디자인으로 되어있다

끼워 넣으려다보니 스토리 모드에 조금 역 지성이 보이는 단점도 있다(캐릭터의 이미 지가 많이 무너진다는…)



이것이 신대별라 모드의 묘대 요네다의 신대 물건 모드

사무라대신 하나구대

97.2.14 / 4800엔 / 디지바미디어



원래 개임은 캐릭터 상품으로서의 가 치를 지니고 있어야 한다(…고 우려먹기 전문 제작사들은 생각한다). 하물며 미소 너 캐릭터를 앞에 내세운 사쿠라대전이 이런 기본적인 상식을 실천에 옮기지 않 을 리가 없지 않은가… 당연히 사쿠라대 전에 등장하는 매력적인 캐릭터들을 이 용한 수많은 관련상품들이 쏟아져 나왔

고 게임 또한 예외가 아니어서 사쿠라대전의 왠 디스크 격이라 할 수 있는 사

쿠라대전 하나구미 통 신이 스리슬쩍 동장했 다. 이 게임의 장르를 보 면… 무언가 수상한 느 낌을 지을 수 없는데 아 니나다를까 케이스에는 '이 소프트는 게임이 아닙니다"라고 뺀뻰스 럽게도 표기되어 있다 (…) 게임(…이 아니라 니까!)의 구성은 간단



계임에 용용되어 있는 축하카드 '하 다스미리 아름을 하아살ਆ라, 맛이 쓰이었다. 이것을 열면

성우들이 작전 쓴 캐릭터들의 오건 지낼 사인이 들어있다

히 말해 성우들의 인터뷰(동영상이다… 원래 일반 인물에게는 시각적으로 괴로운 부분인데다가 새

턴의 동영상 능력이 겹쳐져 가히 물건이 라 불리울만한 호러물이 탄생했다) 파 트와 '체격구락부' 라는 신문을 보는 파 트로 나뉘어져 있다. 제격구락부는 게임 (…)을 기돗시킬 때마다 내용이 랜덤으

요료야마 치시의 라이브 동영상 역시 웬필으로 2가지 중 하 내가 나오게 된다



Dreamcast

않아두면 품은 비기

① 선데렐라 오도를 끊레이함 때 L라 Z를 누르면서 C를 누르면 이이에와 3인당을 선택할 수 있으며 R과 X를 누르면서 C를 누르면 요네다를 사용할 수 있게 된다.

② 사쿠라대전의 클리어 데이터가 있으면 클리어한 캐릭터 모양의 보색…정식 명칭 은 이건데…뭐라고 설명할 말이 없다. 그 왜… 컬런스에서 밀으로 떨어지는 옮맹이를 이렇게 부른다고 한다!을 선택할 수 있게 된다. 또, 전 캐릭터를 클리어했을 경우엔 사 쿠라대전 복유의 커서 모양 보석도 선택할 수 있다.

③ 스토리 모드에서 칸나를 골라 스테이지 2에서 이어째의의 LIPS층 말음 듣는다 (實うことを聞く)'를 선택하면 다음 플레이부터 아이메의 시나리오가 추가된다.

① 스토리 모드에서 아이라스를 골라 스테이지 2에서 요네다와의 LIPS중 나니외부사(일본식 판소리)를 듣겠다(郵曲を購ぐ)를 선택하거나 타임오버를 하면 다음 플레이부터 요네다의 시나리오가 추가된다.

⑤ 스토리 모드에서 코란을 달라 스테이지 2에서 삼안랑과의 UPS중 데이트를 신청 한다(アート()數 5) 를 선택하면 다음 플레이부터 상인랑의 시나라오가 추가된다.

⑥ 퍼즐 모드에 커서를 맞추고 실자기의 오른쪽과 R. Z를 누른 상태에서 A를 누르면 퍼즐이 40개가 늘어나며 모든 퍼즐을 자유로이 선택할 수 있게 된다.

사무라대면 증가라다요 네

97.11.13 / 4800엔 / 버라이어티



사쿠라대전을 해본 사람들이라면 다 알고 있는 사실이겠지만 이 게임에서 하 나구미 대원들은 평소에 제국가극단이 라는 가면을 뒤집어쓰고 가극공연을 한 다 따라서 그것을 그대로 현실에 접목, 성우들이 직접 연기하는 연극 공연을 실 시하였는데 이것은 원래 히로이 오자가 게임을 만들 때부터 기획한 것이라 한다

□ 공연을 다시 게임화하여 팔아먹은 것이 바로 이 CDs(2장이니까…)인데 조금 미안했던 모양인지 한 장은 공연, 다른 한 장은 미니게임 모윤집으로 되어있다 공연은 · 사진을 보고 판단하자. 필자는 이 게임을 산 다음에 엄청난 절쳐쇼크를 받아 사흘 밤낮을 끙끙 않은 후, 나 혼자만 괴롭기는 싫다'라는 평등주와의 기치를 내걸고 주변의 사쿠라대전 팬들을 모아 상영회를 가져 그들이 두 번 다시 사쿠라대전을 플레이하지 못하게 만드는 패기를 이룩해 내었다 물론 용량 덕분에 모든 공연이 동영상으로 돌어있는 것은 아니지만 (대부분이 정지화상) 자신이 정말 사쿠라대전의 팬이라고 자부하는 사람들 이라면 한 번쯤은 거쳐야 할 사련으로 생각하고 하나쯤 사두는 것도 나쁘지



모드는 상당이 많은 편이지만 다 그게 그거예다가 보고 보고 있는 것으로 모든 것이다. 는 사람이 우리를 과해가 한다



해안 모드한 때문도 돌다보면 가뭄에 용나됐어 옷 기는 내용이 나오기도 한다. 그래도 내용해 그냥 한 가격

않겠다(…이제는 천국적으로 몰귀신 작전을 쓰고 있다). 만약 심장에 지병이 있거나 비위가 약해서 이 시련을 감당할 능력이 없는 사람들은 필살 '눈 호 릿하게 뜨고 목소리만 듣기' 라는 편법을 사용해 보시길

참고로 DC로 발매된 오오가미 이치로 분투기 역시 이런 방식의 게임인데, 이것은 3회 공연 '베니토카게(붉은 도마뱀)'를 베이스로 한 게임으로(…에 석하세도, 정·말 에석하게도 2차 공연은 재임으로 나오질 않았다) 다음 달 에 아~주 자세하게 게재할 예정이니 다음달 라인을 사볼 사람들은 마리 우 황청심환이라도 복용해놓기를 적극 관장한다(원래 이런 특집은 여름에 남량 목집으로 실어야 제격이건만…).

개암 쪽은 솔직히 재미있다고는 말못하겠지만 전 캐릭터 클리어를 하면 사 쿠라대전 2탄의 예고편이 들어있으니 팬이라면 반드시 플래이를 해봐야 할 듯(…이라지만 이제 몇 달 후면 3탄이 나옵텐데…)



물은 계속된 상품 중교도 막지지 않는다





사이 중요하다 모양하는 이 등 이렇지? 하 있는데 그러면 성우리의 열심이 더욱 선명하게 나오 는 당시하게 열명한 때 보안에 나타하다 한 그냥 모든 목을 주셨던다.

사무각대전 공연이 워낙에 연기를 끝다보내어디까지 나 이토이 오지의 주행 계속에서 어떤 안녕이 아이지 잘 됐을 이번 6층 분열되고 여성되다는 나를 되었음식 한 공연 '어라바이의 장마'이라 1章 현재 일본에서 5 형 공연이 공연용이다자라는 신문가요소 이제는 제 때 짓는 것도 귀찮은 모양이다.]

~알아두면 중은 비기(

- ① 전 캐릭터의 DJ를 보면 필립커플 이란 항목이 선택되는데 여기서 활동사진을 보면 무네가 하나 추가된다.
- ② 라디오 방송시에 DJ의 곡이 나오는 동안 A나 C버튼을 누르면 화면 이래쪽의 마스 코트가 회전을 한다.
- ③ 팔랑커플에서 모든 캐릭터와 1번 이상씩 데이트를 한 후, 하나구마 최신정보의 표 지 화면을 클릭하면 3개의 마니개임(요네다, 아야마, 3인량)을 플레이할 수 있다.

DIMIDI...

오래는 이 버덕에 모두 사무리(이전 시리스를 다 싫으려 됐으며 청고가 넘친데이자 3 사이, 오픈, 솔실하이에이는 독양의 강력한 사에서 한 페이지 사장성 2부시으로 나 네지 시외, 하네 사실을 가지 골목 지하는 걸 유럽하는 사에 따른 독사합니하 전 국제의 충격에 모금 기교를 드리는 바이며 등 말에는 대목 멋진 대용으로 여 하면 실어로 찾아가겠다는 원동 기업을 악속하함에 말린 잠을 청해보도록 한다.

기록 기사 & 신작의 유전! 마구리대연 3으므난 3개

지난 달 DC 기획에서 NACO 언급했던 사무라대전 사용의 DC · 이것이 어째서 필자의 손에 들어왔는지는 그 누구도 오른다. 본인도 모른다는 그저 용신에 한 번 갔다 왔더니 내 손에 돌려있었다. 이걸로 집에 DC가 몇 대인가는 어쨌든 이 DC에는 사구라대전 3의 오프닝 동영상이 돌어있는데 이것이 정말 물건이어서 반지감 덕분에 얼어붙은 필자의 마음을 흐뭇하게 해주었다. 그고 애써 자위를 하고있다. 그 감동을 여러분들에게 전해드라고자 이렇게 필흡복으로나마실기로 하였다.

캐릭터들의 배경 스토리를 짐작하게 해주는 동영상을 시작으로…



보스급(추정) 적들이 하나씩 동장한다. 그런데 이건 완전히 '모여라 꿈 동산…' (모르는 독자들은 옆에 나이 자긋한 사람들에게 여쭈어보시길)



오오카미의 멋진 원앤쇼애··(파리 시가지를 완전히 초토화시킨다. 이래놓고 뭐가 정의라는 거냐!)





최고의 하이라이트는 배로 이것! 몰랭무즈의 명을 캉캉쇼! 프레임 이 디즈니 애니메이션을 농가한다







그냐저나 이 아줌마는…? 설마 3한 에서 아야메 역할을 대신하는 사람 인…가…? 설마…

그래도 서포트 캐릭터들은 아이, 등 복장이 그래 이 것이 바로 태정 사무라에 남자의 로망이다!





2001년 3월 발마 예정 (이란다





DreamCasters 71

-Republic Of Dreamcasters

NAC : 형, 머리글 좀 써줘요!

지나이스 : 이 짜샤! 지금 원고 밀려서 정신 없는 거 안 보여? 알아서 써!!

우후, 우후후후··· 세상이 어떻게 되려는지 ... 어찌저찌 하다 보니 지나장이 좋아와 버렸습니다!! 게다가 DC 공통 담당으로 말입니다!! 모처럼 마음을 다잡고 세에를 열심히 살아가려 했건만······· 어째서, 어째서 하늘은 저를 될지 않는 것일까요? R.O.D의 운영은 과연 어디로 갈 것인지 ... (주위를 둘러보며)·······여러분. 지나장 탁분에 이번 R.O.D 미감이 이름이나 늦어졌다는 사실, 다들 알고 개십니까?

RH + -R-

To. NAC 선생 (전략)

아아~ 수요일이오 수요일에는 비디오를 보여준다오. "참 좋은 곳이구나~"라고 했소? 아니요!! 여기는 부대 가 아니라 군 병원이란 말이요! 취취하고, 귀신 나올 것 같은, 말썽한 사람도 하루밖에 매병환자로 만들어 버림. 것 같은 그런 곳이란 말이오~! 쿠오오~~~ 날o내보내 쥐~~ 쿠오~~~ 퐝퐝(창살 흔드는 소리). 그런 것이 오!! 이곳은 창살과 초병으로 철통같이 지켜지는 군병원 인 것이오(거기 당신!! 정신 병통이 아니야!!)!! 흑흑… 이곳에 수감된지도 어떤 4주…. 하얀 환자복에 쓰릿빠 (이렇게 발음해야 한다!) 질질 끝며, TV를 보며 무표정 하게 '하하하…' 하고 웃고 있다오 어찌된 건지 아시오? 뭐? 궁금하지 않다고 했소? 이런!! 불충한!! 빳다를 대령 해라!!! \$%&@#%%&\$!! …그런 것이오… 본인의 오 본손이 남아간 것은, 크운···, 밝힌 수 없는 사고로 오른 주먹의 47%가 몽개지고 '우축 수부 제 4, 5 수근 중수 골 파쇄 라는 선고를 받고 이곳에 수감된 것이오~~ 골 리…, …그 후…, 본인은 차가운 수술실에서 수 시간에 검천 대 수술을 받았다오… 오른 손을 수술대에 묶고… 신경을 모두 마비시킨 후… 손등을 감라열고… 근육을 절개하고… 인대를 찢고… 드러난 하얀 삐뚤용 조각조각 맞추고… 으호호호~~~. 드립로 구멍을 뚫고… 그리고

어떻게 한 쓸 아시오? 한 개, 두 개·· 청심을 박은 것이오~~. 우히히히 히~~~. 그리곤 휘리릭~ 꿰매 버린 것이오~~. 우히히히히~

< 패턴 - 형에 있던 Rinn 등이 멋지루로 후려갈 기는 소리>

< ↑ 본인의 Support Character 임. 메이트 타일의 ···^

형… 이런… 수술 충격에 그만 이성을 상실했소 ~;; 암론, 그런 연유로 이곳에. 이렇게 쌍박히 있다으…. 호음… 그래서 오른손은 완전 히 박살나고~. 덕분에 그림도 못 그리고, 편지도 못쓰게 되었다요(그 더러운 글씨 안봐도 되서 좋다고 했죠? 이런!!!). 웹… 그래서 앞으로 허접하지만 바둥거렸던 그림을 더 이상 보낼 수가 없게되었소… 쓰음…. 하지 만!! 기다리시오!! 본인의 불타는 혼은 이 정도에 굴하지 않소!! 비혹 다소(?) 망가져 버린 거기다가 근육까지도 피사해 버린 모른손이지만 근성으로 제활할 생각이요!! 안되면 원손을 훈련해서라도 재기해 보이겠소!!!! 작오오오~~~ 불타오른다아~~~~~. NAC 선생!! 선생도 기원해 주시오 내 오른손이 살아나가 돌!!! 이런! 너무 길지 않은기!! 물럭… 이번에는 이 정도로 끝내겠소 그림, 새해 복 많이 받고, 뱀의 헤이니 만큼, 꽃뱀 조심하시오 (후략)

2001년 (월 3일 -R-

가수 다음을 위치 '등 는 이용이 라는 아름 습니다'에서 도 참 구할 걱정을 하셨는데 그것이 모르는 음 PMS 패스 한어, 성상하 기보로의 군과 등등지수를 아내가 이 소독자 하고 지니까 다음 그 눈도 이 아내서 우 생기사인 창문 중점되고 있다. 두 아이를 먹던 나 때 와 하늘 통해당은 게나? 볼 수도 없는 밤에서 불리 절기 되는 소로 의료가 이주실공하기 힘든 구성 고 선목으로 할 약 여러는 고생일이셨습니다. 파룡작벽급에힘마십시오에 당장였는 오르리는 성용 발 회하는 좋은 행이라는 함수 있지 않겠습니다? 모르손 이 마음액은 대로 움직여주지 않고면 그마음 억군 대로 용지인과 하면 및 그런 소리라비 환자로 걸어 다니는 세상에 한번 힘을 했던 20대시 1일을 못 고 라이익는 일 때원 잘되면 되는 겁니다네 집 오줌손 아이즘에게 눈나면 취수를 있지 않습니다! 아롱 살병님의 용대의 동안 혼 끝 지지처음 수 를 바랍니다 저도 늦 밤 중심 할 테니까 다용상 병교 열심히 하셔서 하는지 부활에 성공하게 된 겁

-PS 사이 전기록 결제되기 - PS 2 환자를 너무 늦게 보내셔서 CD에 심

· 그에 우리 아니겠습니다. 6선 의 네 실어~리지요 손()차가 전 6자 막작품

인테 최송합니다



신평

TO, 지니짱♥ 클릭… 안녕하십니까… 이제는 잊혀 진 인물이 되어버린(귤러귤러) 선정(前 열혈신지君)임 니다~ 네~ 이제 할말만 하겠다는 월념이래 잠설은 < 전략> 이제 고3입니다 일년만 죽어나갈 친구들에게 응 원의 격려를 보내며 그저 미쳤다 생각하고 공부하다보 면 철썩 불는다는 민유을 가지라고 옷위하는 바…입니 다(더불어 실기 - 필기 다 죽어 가는 제게도 약간의 응 원울♥). 요즘 아니야송 中 도키메키 메모리얼 2 음악을 동문에 성끝이 참 총더군요. ADVENTURE 및 SMILE AGAIN인가 그거 부른 사람이 누군지? (하, 한자다… p-m) 게다가 뒤늦게나마 엘스바유 OP에도 빠져 살고(오 쿠이 마사미에 허우적대는 중♡) 요네쿠라 치히로는 예전 부터 앨범 찾기에 정신 없고 등등…<증략> 어쨌든 이번 2001년은 제계 있어서 상당히 하드한 해가 될 것 같네요. (인간도 정점 하드해지는 것이 아시스), 아아~코야스 타케 히토 사마~♡ 러브리 우에다 넘~. 그림은…역시 누구라 고 예기해야 이해 가능한 미즈키양암당~{그, 그런 눈으로 보면..). 마카두 다 떨어지고 퀄레잉크의 노가다로 일단 개 간다만 이 약조건이 어디까지 어어질 전 미지수♡ 쿡쿡~ 앗… 그래도 나름대로(…) 길군요

더… 기자님의 편집실력을 믿으면서 이만 신은 물러 감니다… 안녕히 계시길.

간단에 간약에 들어왔더니…이제는 중차를 덧대로 편집이 가 뭐고 할 것 없이 전략이다. 중략을 구시하는 시대가 되어버렸다는 예찬에 독자의 기면을 마음껏 주무르던 담당의 권한은 어디로 갔던 말 인가 내가 나비 및 꿈을 꾼 것인가, 나비가 내 꿈을 된 것이다. 난 왜 여기서 DC 담당을 하고 있는 건 가

NAC · 303 형이 DC에 0 소녀 겜이 많으니 담당을 하 #54.2 7원한 나항이료

지나 V스 (코'아의 목 첫 로) 후 1했지 하지만 하는 PS로도 아이스 아나 밴드와, 트루 러브 스토로 3 등등이 집단 사실을 듯지 말아주었으면 하는 바이다. 지옥에서 쫓겨난 가로 ... 버려 1만 1

NAC : 3~01, 최대 3월에 나오는 캔버스 산타고 그러지 악의5~? 여겨서도 좋게날 분위가의 가보는 …흣 그건 그거. 이 건 0 개란 녀석0 차

고라파덕에게 총칭하던 재이너스 : 시스프리는??? 지니 보스 . (- 건만에 라인에 돌아왔건만 남의 코너에 와서 비닐거리는 건 여전하잖아 발전이라곤 모르 군 녀석을 ...)

퓨어 앤젤

지니어스님에게~♡ 복귀 축하드린다뾰로… 지니짱 ♥ 벌써 새해. …크리스마스'가 어이없이 날아가 버리 내요. 사실, 오레 이런 뿌ㆍ레ㆍ젠ㆍ또 날이면 에써 저 와의 만남을 기괴하던 친구들의 그 승고한 이상을 잇는 것이 대자연의 순리법칙이요. 호생지덕에 인지상성이 겠지만은서두…. 남께서 신년의 시작을 '슬・에・기・ 게 · 임' 과 함께 해야 한다는 소식을 접했을 때의 그 안 타까운 감정을 주체할 길이 마땅치 않아 이렇게 나마… 눈치 채셨듯이 한입 머금은 이슬이 영통한 100엔 짜리 하나를 동봉한답니다. 제가 사흘 낮 사흘 밤을 공양되 려 산신령께서 점지해주신 녀석이니(…차마 주웠다는 말만은…) 담애 일본에 가실 때 멋ㆍ진ㆍ선ㆍ물… 부탁 해요♡ 웃흥♡(뭐… 건물 한 채 정도…라면 부담스러워 서 사양♥) 홋… 뭐니 해도 일단 타 독자들이 부쳐 보내 는 100원짜리와는 차원이… 그 격이 다르단 말입니다 (꾸쿵!!). 오호호호호홋♡ 이제 세상은 내그…(이하 자 진검열삭감~by '한국공통심의 협회'). (수십 분 경 과…) …해서 이제 뜸했던 지니짱의 기획 기사가 풍성 해졌으면 하는 바램이지만… 기억하십니까 일전에 제 축하와 함께 쌀ㆍ려ㆍ나ㆍ갔ㆍ던 그… 지난 추억을…. 다시금 그 과거가 자니님의 뉴런을 타고 대뇌에 메아리 친다면 이 편지의 임무는 성공한 셈입니다… 쿡쿡쿡 (중략) 얼마 전에 제법 깜ㆍ택ㆍ하ㆍ제ㆍ도 공부를 한 답시고 밤을 왠 적이 있었는데(홋… 보통이죠♡) 이튿 날 아침, 비실배실한 상태에서 처음으로 '바꿨어 F(···)' 를 마셔봤드랬지요♡ 별 효과는 없었지만, 생각 외로 폐 맛있었던 걸 보면… 제 몸 속에서도 알 수 없는 애너. 지~ 저주받은 필자의 본능이 용솟음치고 있을지 모 를…(이것이 그 유명한 국내판 '마스크맨'의 패러디라 는 것을 아는 이가 몇이나 있을까~~). 아~~아냐~~ 그

털… 그럴 리가 없단 말이야아아아아아 ♥(?) 그러저러한 연유로 전 이만 학 업의 정진에 힘쓰기 위해 열심히 기 타연습을…, 아무쪼록 새해 복 많이, 받으세요♥ (우리 모두 '김복만' 군에 게 가차없는 해당을… 받아!! 받아!!)

주 미크리스마스

'7リス---> *홍호호♥'의 축약표현-- 어제 보면 한없이 위험한 표현

~ 품이 명상의 바다 VOL.2 설득자 제작법 中 제7권 9장 16791번째 중에서 발해 ~

활자의 조건이라 한 반 다른 사람들에게 물어볼까요? 개인적으론 마감을 두려워하 제 말아라 가 지론이지만

NAC : 필자의 조건은 '양성이 없을 것 입니다. 기도 : 무슨 - 기지의 감당에도 굴하지 않는다 경자… 청춘소년 : 무엇보다도 아입을 위해 대어트를 포기철 각으가 있어야기(뭐 그런 적은 없다는).

세라송, 한 번문 세라복을 잃어보고 그 낮돌이 먼저는 들어 맞아보자 (때문 기부위할 정도로 되전 의식이 있어야 한다는 말 이라고 주관한다)

서로군 , 일단은 이렇다 가지런하고 바늘에 문기가 돌아이겠죠?

- - - 아무래도 점점 이상해지는군 · 여, 여기서 끝내는 게 좋을 듯-

P.S. 다음 달에는 반드시 이번 달에 빠뜨린 100엔을 동봉하시길 바랍니다♡

PS 2 공략 제가한 가이냅니다 워데 예간 2 일호는 제 말자 대뷔 7 념일C 7 제 개인적 정기 휴일로 전체제 있습니다.

마루치

지니어스님 당 마루치는데 요즘 에니음악에 빠 져서 살구 있습니당~. 에니는 보지도 않으면서 음악만 듣구 있어요^^; 흐음~ 그치만 왠지 좋네여~. 음악이 라는 거…. 하루라도 안 들으면 견디지 못할 거 같아야 (그차만 가요는 왠지 싫어여^^;). 그런 이유로 카페를 하나 만들었는데여…. 제가 뜀을… 잘 못해서 캬페 꾸 미는 게 어렵기도 하지만… 재밌어야^^ 회원은… 거의 천부 평소에 알고 지낸 사람들이지만… 같이 모여서 자 신들이 좋아하는 음악에 대해서 이야기하구… 자료도 올리구… 카페 만들고 나서 더 친해진 거 같아서 기분 좋아야^^(그런데 걸반은 유령이예여^^). 참~~ 어제 눈 무지 많이 내렸지~? 마루치는여 방학하구 계속 아팠기 때문에여, 한… 3주쯤은 집에만 있었거든여. 그래서 눈 내리는 거 제대로 못 봤었는데… 어제는 넘 좋았어요~ ^^. 눈 정말 많이 내리더라구여~. 한 2시간정도 눈맞으 면서 걸어다녔는데여… 1때는 좋았는데 역사나 제 속 젖은 체로 추운 곳을 돌아다니는 것 집에 와서 더 리 아파서 죽을 뻔했어야^^; 덕분에 어제… 카페 두 번 레 성팅… 제대로 하지도 못 하구 나와서 자버렸어여~ ㅠ.ㅠ 먹어… 그래두 하룻밤 푹 자구나니까… 다시 팬 찮아졌어여^^ 정말… 감기는… 왜 안 떨어지구 계속 불는 걸까여~... 다 나온 거 같으면 또 그러구~ 채질인 가~^: 흐음~ 그나저나~ 오늘두 눈이 올까여~? 아 각… 창문도 안 열어봐서 모르겠어야^^; 그럼… 잘 지 내시구여… 답에 뵈여사

그러고 보니 저도 카페를 하나 만들었는데 주민장이 유럽인 카파리 사람들이 안들어오다군요. 하기이 게임을 하나 이동면 질문을 하라고 했더니 (옆에 앉아있는 NAC을 할 것 흩셔보며) FF 2 100보당 아카무토움을 알려주세요 라우가 야구권 개립단당 승물을 알려주세요. 파우의 질문을 해 대는 너무나 귀여째서 자신도 모르게 때려주고 싶게 만드는 첫한 회원이 하나 있어서 왕이 조 (NAC을 한 때때린다) 저도 도르게 유럽이 되어 버렸다는

NAC . FF7) 아니아!! FF IV였다구요!! 제다가 형 아 직 야구권 스페셜~오늘밤은 12회전~ 각 캐릭하당 승 물도 안 가르쳐 주셨지 않습니까? 얼른 가르쳐 줘요!!

과임만 @

안녕하셨지? 정말 음만입니당…… 다시 라인 기자로 자월 잡으시는 소감이랄까 기분은 어떠신지? 나하하… 전 구냥 죽은 듯 잠격해 지내려했었는데, 뻔뻔스럽게 이렇게 다시 면상을 들이밀게 되는군염 다시 한



한··(근데, 총 구경만이라도 어깨 안될까나아~^^;). 자 아~ 그럼 축지 않고 다시 돌아온 제가 지니어스님의
 제기를 축하하는 경 경사경사 미소녀 한 개(?)를 보냅니당···큐큐~ 구렴 담에 또··· 꾸벅~~~ m(__)m

제가 새한 담당을 앞있을 때 이어 새턴은 이소기게임기의 침호를 얻고 있었죠. 지금

목 DC가 새전의 위를 중실하고 어나갈 조점을 보는 고 있군요(NACO) 등으면 안 되는 위험했었다고 하지 만 사실은 사실이나까) 회원하게도 세기하면 접 대 미소네하는 생편에 없을 듯 한데 이상하게도 새런이 건 DC건 미소네 게임들이 많아, 낮여덕네요 한참 판도 훨씬 많이 나오고 (것두 정말 쓸데없는 것들만)

NAC : 이너이바 DC는 DC는 12년 개월 기가 지니 보소 : 후후후후 이숙한 대석에 이번 달 DC신작 아 페드 미스

NAC , 형, DC박김 마감 마체였던 거 2 억하시죠? 지나 V스 . 후후후후후 후후후후

FANTA

까을" 안나세여 NAC 기자님, fanta 이렇게 인사 을 합니다.... 연초부터 누드(?)를.... 그려서 최송(최송합일인지 기뻐할일인지는 두고봐야 할일이지만) 아땅히 그릴 것이 없어서... 하핫~. 2001년입니다. fanta도 나이 한 살 더 먹었고 NAC 기자님 역시 한 살 더 드셨군요... 전 뭐 변함 없이 잘 지내고 있죠.... 이라 품글... 처리 평글... 처리면서 말입니다. 2001년에도 변함 없는 FANTA(대문자 소문자 왔다갔다 거리내~) 약속드리며 확설수설 편지의 포문을 열죠(평).

때는 2000년 12월 25월 쿠리수마수… 크리스마스 연한 번도 시내에 나와 본적이 없는 FANTA는 그 볼일 듯이 밀려오는 인과들을 보고 입이 떠약~ 벌어졌습니다. 웬 인간털이 그리도 많은지 거기다 8/10온(약분해서 4/5는) 커플들이더군요…(이십개도 폭탄은 못 설치했습니다 무기고 점령에 실패한 까닭으로… 동지들이 여…) 어쨌든 친구 3명과 시내를 돌아다니다 오락실에

동론 FANTA와 임당들…, 자를 제외한 3명의 인간들은 오락의 고수들로서, 복히 그중 한 명은 오락의 초절정 슈퍼급 고수였습니다 · (아케이드만 암이죠), Come on Baby를 신나게 두들겨 대던 녀석들은 대전 액션 쪽으 로 기웃거리더군요…. 셋다 몇 달 동안 오락기 근처에 도 못 가봤으니 게임에 굶주려있을 때였습니다(수능이 끝난 뒤엔 친구들끼리 모여 논다고… 게임을 멀리 하고 있었고…). 한 편에서 대학생으로 보이는 남자가 먼저 하고 있길래 다른 쪽에서 연결을 시켜서 Play를 시작했 죠. 그 쪽은 Random으로 무기를 쓰는 아저씨~(제가 캐릭터 이름을 모릅니다 잘…) 글구 이쪽은 예꾸눈의… 그~ …(역시 이름을… 찾 · 핫 · 핫…), 한번 더 연경을 시켰죠 역시 졌습니다. 틴구의 연이은 패배로 인해 복 수를 다짐하던 L씨가 그 다음 도전자였습니다 또… 졌 습니다. 이번엔 한 때 고수였던 0싸가 도전했습니다 선대편의 전리품은 점점 늘어가고… 6번을 폐배한 그 들은 다른 캐릭터로 도싼…. 드디어 그를 꺾고야 안 것 입니다. 그러나 상대편도 또 다시 연경을 시도해서 기 아이 그 캐릭터도 꺾어버렸습니다. 그러나 한 번의 승 리에 만족한 그들은 더 이상 연결시키지 않고(실은 두 번 더 도전했지만) 유유히 물러갔습니다. 참 웃기는 녀 석들이죠. 저는 유혈사태라도 행여나 벌어질까 가슴 졸 이며 게임을 관전했습니다만…. 케헿 ~ 초점정 고수였 던 0씨는 한 때 소율 엣지의 달인으로서 무림을 평성했 으나 연습 부족으로 깨지고…(참고로 상대방을 이긴 건 Y씨입니다). 역시 피나는 연습이야말로 고수로 가는 지 품질(이미 자름길은 아니지만) 이란 것을 깨닫게 해준 사건이었습니다…

애구·· 씨놓고 보니 상당히 말이 많았던 것 같습니다 ···하~!! 어쨌든 화왕님과 자치구의 파이널 퓨전을 속 하드리면서 fanta의 원지는 이만 물러갑니다. 늘 전 강하시고 합찬 NAC 기자님 돼지질 하라면서!! ,하라)

에 오오오 크리스마스 방입니까? 전 그 때 청 알 무슨 입니는 잘 남자지도 3 등 문화 목부 E 및 Yeld TEX 15 15 1 대학생 및 기업무 여전에 성치할 뿐이다 독일들 전하는데 나는 폭격드라 는 안들기가 할게 내려로 것은 나는 내 소 꼭이다 만들어놓으면 우리 없는 그 것도 그렇게 사람 가 않고요) 25일 밥 작곡자 크게 보면서 공급하다 받 양목 수 중 달라 음독 : 구불적는 시간법 표수 모 집 않는 사실적 내는 그릇 가지 그 고호실을 끝내어 찾 다는 실었는 소리를 가운 오랜드 모양 함 혼자 게임율 하고 않았다다 본을 못 이익사 냄새 날 네진 공존 전 2番 17 1 사람을 글 3 는 인 나지다 AV C'A ST 2 月 7天 GIN HE 연 날하루 個 4 年 1 그 길몸일 주일 난 분석

하기고 한다다. 그건도 방낮으로 《평소에 원고를 그렇 1 + 7 % 중사 및 중계술이었는 것은 현대로 되었다. 호려 소도을 그러려는 그 대 발송 중 하는 제 첫 무그도 무겁다 가 24일 세터 이 가 나는 제하다 보기 사람, 현심 이 사는 내 혼자 기과서 밤새 노목 를 없는 전한 번도 보조 및 습니다 · 스타게 일 봤는 그의 급단군이 화급 시스의 중단 문자 아내가 학자 하는 나가 사고를 하느리 기회를 가고 · 자 글꿈(1월 14월 세약 4시) 의회적 참공사고 및 기가 나는 기요 그 사람 그 교니 등 다시는 지금은 시면장 · 흥림 세스 - HERSH TUP 2 두기 교비 이 비중 Arright for the file file 현 J 1/2 개 / 포수인 1절 시 기급 기 수 그는 그 사는 가장 사람이 나는 그 사고 있다.

林印운

경찰관 선주로 14시 가 재미있더군요! 일주일 전에 주머니가 텅 비도록 경찰관 노릇을 했더니 다라가 맛이 가서 오늘에서야 바로소 회목했습니다. 역시 경찰관 아무나 하는 게 아니더군요. 음… 복두의 권도 그렇고 경찰관도 그렇고, KAMEX에 전시된 수많은 세력단 런재 게임들도 그렇고... 아무래도 십 년 전에 예상했던 대두 외계인같은 미래인의 모습은 거유였던 것 같습

나다 전 이 4 가 하루에 복 두의 권 한 판 만 때려 줘도 대투 외제인은 면할 수 있다 고 화야겠죠 열 어 있지 말고 어 있지 말고 운동합시다 운동 옷 - 며 고 자리에 놓는다)



P S. 텐스 메니악스, 경찰관, 복두의 권도 가정용으로 아식할 수 있겠죠? 코나미를 믿어도 불까요? (하긴 집에서 드럼 칠 거라고 누가 믿었겠습니까!)



강·산·군

차치구 NAC에게 크옥, 나두 드더 이런데 손을 대고 아마는 구나, 이 물림은 뭐자… 일, 이 병 때는 꿈도 못 꾸던 일이 상병이 되고서는 가능해 졌습니다. 가매리네를 볼 수 있게 되었거든여 역쉬 짧은 먹을수록 좋당 근 1년만에 보는 건가, 센무를 PLAY 하던 중 끌려왔는데… 좀 많이 변한 것 같네 DC 전선이 그 때도 좀 볼 안했었는데 이젠 좀 무너지는 것 같은 느낌이…, 어차 꽤 세가 추종자인 나로선 변하지 않지만 소닉 2, 사쿠라 3, 판 - 은… DC는 이대로 무너지지 않는 닷!' GO GO!"

쟁 라인에 실리는 군바리들을 읽다 보면 참 세상은 넓고 군대도 가지가지구나를 느낍니다. 제가 있는 곳만 해도 일 · 이병이 책이라는 물건에 손을 대는 즉시 싸늘 한 분위기와 날아오는 슬리퍼. 바로 이어지는 대갈 박 고 전진 한 마디로 머리에 할 맞지 않는 이상 불가능 겜기를 몰래 가져와 숨겨서 한다는 건 말년 병장 카드 로도 불가능 여기처럼 강원도 최천방 GOP 부대 60일 리 박격포나 들고 다니는 人한땐 꿈같은 에기 알 뿐 이 쪽은 겜인생의 무덤입니다

의 봉 존화점 의박을 자주 나가긴 하나 휴가를 자주나가나(휴가 못 간지 현재 5달째 현재 G O.P에 있어서 내년 봄까진 휴가 X). 글라고 TV를 잘 보나(KBS, MBC 밖에 안나옴 언제부터 을 나라가 채널이 2개 밖에 없었나) 신문을 보나 라디오를 돌나(국방일보와 국 군방송 뿐). 세상과의 단점, 그게 강원도 전방부대의 현실입니다. 참으로 DDR을 하고(여긴 486이닷) P.X에오락기가 있고 이런 건 그야말로 딴 나라 애깁니다 NAC는 어떤 곳에서 생활했는지… 아~ [차 휴가 때하다가 만 JET SET RADIO하고 싶당 그란디아 2는 문장 봤는데 철야 정신으로 붙잡는 바람에 남는 게 없당 음 철 보내는 편지나 짧게 쓸랍니다. 답답에 또 보내 저 그럼 이만

자목에서 쫓겨나와 라인을 떠돌던 가토 . 그런 즉 (ZOCK라니 - 김리회사를 됐다 NAC . 15 , 142

원자 솔퍼지 ? 하루린 구요

0

M

E



본격적인 겨울날씨를 맛보기에는 조금 늦은 때가 아닐까 생각합니다. 이제 곧 유월입니다. 추 위는 비록 완전히 가시지 않을 날씨이지만 독자 여러분 주위사랑의 따뜻한 마음씨가 있다면 추위쯤이야 옷으 며 동뒤로 흘려버릴 수 있지 않을까요? 이번 달은 포근한 소꿉 친구의 따뜻한 마음을 담아 아카리앙이 여러분께 발렌타인 초 콜릿을 드립니다(담당은 기념으로 투하트나 한번 더 해야…)

담당 : 이규석 기자

음… 새로운 해가 시작되었고 또 한 살의 나이를 먹었다. 라인도 대대적인 조착 개편 음 통해 새로운 모습을 독자들에게 보임 수

있도록 많이 노력했는데, 과연 독자들의 반응은…, 그 동안 내리 지 않았던 눈이 한 번에 많이 내린 폭성 때문에 많은 사람들이 고 생했을 타인데, 독자들은 별 일이 없으셨는지 필자는 병판 길을 걷는 게 실어 두문불을 게임만 하면서 지냈다. 집에서 기르는 강 아지가 자꾸 달려들어 좀 귀찮긴 하지만, 그래도 함께 생활하는 동물이 있어 공략하는 건 방이 외롭지 않았다 독자 여러분들도 방학이니 집에서 생활하는 시간이 많아질 터, 동물을 길러보는 건 어떨까? 고양이도 한 마리 집에서 기르고 싶은데…

아 그러고 보니 2월 14일이 가까워지고 있다 해마다 이 날에 뿌듯한 만족감을 느껴왔지만, 올해에도 그럴 수 있을지 는 솔직히 확신이 서지 않는다. 음··· 잘 되야 될텐데···, 자! 다 시 집으로 돌아가 다음 게임을 시작하자구!!!

부담당 : 송찬용 기자

	1	PS	테일즈 오브 이터나야	남코	FIFG	11월 30일	68009
I	2	PS	월드사카위낭일레본2000	코니미	SPG	89 249	오픈가격
	3	P\$	스맥다운2	THG	SPG	11% 20%	\$3639
П	4	PS2	철권태그로너먼트	무고	FAG	39 302	68 0004
П	5	PS2	바운서	스퀘어	ACT	12월 23일	6800%
П	6	PS	파이널 판타지 ()(스케어	FIPG	79, 791	78002#
	7	PS.	其 吧x5	캠콤	ACT	11월 30일	5800°j
П	8	PS	드래근체스트 W	에닉스	FIPG	8% 20%	7800엔
	9	PS	수퍼로봇대전a	반프레스토	SLG	5% 25%	6880%
	10	PS	북두의권	빈다이	ACT	10% 28%	580029

11	PS	철권3	난코	FAG	98326	580024
12	P52	DOA2HAPDOOFE-	테 1모	FAG	129 149	680099
13	PS	헌터×헌터	코	APG	11월 2일	오픈 4객
14	PS	다이노크라이시스2	캠콤	AAVG	9월 13일	58000M
15	PS	불랙 매트릭스 크로스	NEC	SLG	12월 14일	(BOO)21
16	PS2	7/SEVEN+목모스의 기병대	남코	HPG	12월 21일	7900엔
17	PS	건퍼레이드마치	SCE	9.6	92 282	5800엔
18	PS2	진삼국무쌍	코에이	ACT	82 32	63 000년
19	P\$	더킹오브파이,터즈99	SNK	FAG	32 232	5800연
20	PS	철권2	성코	FAG	96329	59009 <u>U</u>



지무자

PS2 등다여 발매일이 기까워온 PS2의 최대 기대착당의 하나인 귀무자. 그동안 정목 조차 미정이었던 이 게임이 우리에게 어떤 재미를 안겨를까 기대가 되지 않은 가? 화려한 칼부림을 좋아하는 유저리면 주저 말고 체크목록 1호로 올려두자.

주인공을 막아서는 적

오다노부나기(織田信長)

천하를 손에 취기를 꿈꾼 남자 그는 지금도 일본의 무사상으로 안정받고 있는 남자이며 우리나라에서도 일본의 전국시대에 대해 준급이라도 아는 사람은 누구나 좋아하는 인물이다. 게임에서 그려질 그의 신청한 목적은?

引圧A(E) 見引内(会) (木下藤吉郎)

노부나가의 심복부 하 게임 상에서 1는 토요토미 하데요시(豊臣 秀吉)의 젊은 시절로 묘사 되고 있다 노부나가에게

충성을 다 하고 있는 첫처럼 보이긴 하지만 · 사마 노 스케 에 게

포 독취 에게 관광 최한 최 하면서 접근하는 것 이 수상하다

100 HOUR # 100 HOUR (000 HOUR)

7000





생긴 첫에서부터 괴기스러움을 풍겨오는 1는 인간인가 마물인가 화려에 노부나가 를 만난 일이 있는 듯하며 그가 수쪽으로부리는 해널드를 작성시킴으로서 사마노스 채물 괴롭힌다 역시 귀찮은 녀석이 될 것같은 예감이.

독수있도 같은 2개의 및 처기 에 한 대 및으면 최소한 사망이 경제

CHECK

위에서 설명했듯이 한 레벨도라는 마음은 그의 강력함으로 주안꽁 사마노스케를 상당하 괴롭힐 듯 하다. 이러한 강작이니 잠시 자리를 내서 그의 강력함을 한번 알아보도록 하겠 다. 미리 알아두면 그에 대한 준비도 참저하게 할 수 있을테다.

1 건경제

남자와 로망은 육수리고 말하는 독자는 건전 형소 년잡지 개임라인 말고 다른 잡지를

보도록 레 정명 널드는 건 3 차 ^오나



보도록 레 정면으로 승무하면 어떻게 크게 얼어맞



손을 받는 순간 열유로 합의하여 그 등 본 노리는 것이다

의 양순을 이용해서 사마노스캐를 과름할 듯 하다. 이것에 대한 대처벌은 역사 손을 뻗었을 때의 반름을 노리는 것일 태이다.

2. 늘어나는 손

원래 긴 너석의 손이 늘어나기까지 한다. 늘어난 손에 잡히면 시마노스캐는 움직일 수 없게 된다. 이럴 때는 물론 패드에 땀나도록 연타하여 벗어나는 수밖에 없을 테니 준비운동 해우자.



이런 장미배였다



레넴드는 사이노스카를 찾아서 경고 온다. 다른 현실에 200명 등 등에 보여하였다.

3. 제면을 이용한 트릭

간단히 스타크래프트의 성근 콜로니 원리라 생각하면 된다(이녀석 벨걸 다하네). 녀석은 긴 손을 땅에 푹 남구었다가(*) 기습적으로 사이노스케의 발을 잡는 공격을 사용한다. 그리 고 다른 손을 뻗어서 공격할 것 같은데....



위로 날아오는 공격에만 신경쓰다기는



이렇게 발목을 잘하기도 한다. 건장을 늦추지 말 자

배경들을 빼놓을 수는 없다

게임의 분위기를 고조사켜주는 것은 역시 배경 전국시대를 배경으로 하는 게임이니만큼 그 시대를 반영한 것들이 다수 등장한다. 가끔 너무 오버하는 것이 아닐까 하는 생각이 들 정도의 것도 있지만 그 정도야 분위기 띄워주는 샘 치고 봐주도록 하자. 하지만 누가? 무엇을 위해 이러한 것들을 장치해 놓았을까요.



이는 문 앞에 서있는 사이노스제 그 많은 강력만 영 등에 약해 병인되어 있다



영청나게 된 단두대가 사이노스케의 일을 기준박 는다. 이런 것이 왜 성내에 달려있는 거나



바닥에서 천청까지 솟아있는 이 너석들은 두종강 이 내기만 대면 만사 (MO)검나

소통끼치는 연출

아무래도 바이오 해서드가 최초에 써먹었던 연출기범이라는 생각이 들 간 하지만 돌발적으로 적들을 출현 시킴으로서 플레이어에게 놀람, 공 포 등을 가져오게 하는 이벤트(?)약 시 귀무자에서도 사용되고 있다. 간 단하게 사진으로 확인해보자.



테니기(주문)라는 적들이 유리관속에 불안되어 있다



그렇데 갑자기 유리관이 되지더나



사이노스케를 향하여 공격을 가해온다. 위기상품

카에데도 조작이 가능하다

사마노스케를 보조하여 도외주고 있는 여닌자 카에데를 플래이어가 조작할 수 있다는 정보가 입수되었다.

사마노스케와 카에데를 번같아 조작하며 스토리를 진행해나가는 것은 물론 이겠지만 임의로 두 캐릭터를 바꿔가며 플레이할 수 있는지는 아직 불명. 하 지만 그녀의 빠르고 화려한 움직임을 플레이어가 직접 손으로 이루어낼 수 있 다는 사실만으로도 기대도는 3배 증가! 그러한 카에데로 할 수 있는 기술들을 간단하게 알아보도록 한다.

기본무기가 되는 코디자(小太刀)

리치는 짧지만 속도가 빠르기 때문에 변통없는 연속기술을 구사할 수 있는 코다치를 카에테는 주력 무기로서 사용한다. ㅁ버튼을 연타하는 것만으로도 화려한 연속기를 감상할 수 있다



수리점의 일종인 쿠나이를 이용하여 원거리에 있는 책을 노리는 것도 가능하다. 하지만 개수에 제한이 있기 때문에 반드시 사용해야 할 때를 잘 판단하여 효과적인 게임진행을 하도록 하자.



코다치와 병행하여 잘 사용해야 할 기본공격증의 한가지이다. 사 마노스캐의 그것도 마찬가지이지 만 적을 멀리 날려버릴 수 있다는 특징이 있기 때문에 적이 많을 경 우에는 적절히 섞어서 사용하는 것이 중요할 듯

구격타

귀무자는 쓰러진 작에게 추격타를 가함으로서 추가 대미지를 주는 것도 가능하다. 방향키와 조합함에 따라 추격타의 종유와 위력이 달라지는 것도 체크해두어야할사항.



코다치가 하늘을 가를 빼따다 적의 피가 들어져 나온다



계수에 쾌한이 있다는 것은 언제나 하음아프다



맞차기에도 설광이 일어나다나 월권이니?



맺은 것도 역중한테 누워있는 예를 또 해리나

MOPTI

천주 시리즈에서도 사용하는 것이 가능한데 다음 아닌 적의 뒤로 돌아가서 순식간에 목을 따는 기술이다. 일격에 적을 죽일 수 있다는 점에서는 매력적



EX WAS BESIDE OF BUILDING TO BE SHOULD BE SHOU

에서는 내역적 인 기술이긴 하지만 적의 되를 잡는다 는 것이 쉽지 만은 않다는 것을 생각해 볼 때 그만큼 의 위험감수 는 해야 할 것이다.



마이ろ 애서드

–CODE:Veronica

전달DC 신죄에 소개가 나기긴 했지만 새로운 정보도 들어왔고 해서 새로운 기분으로 PS2 신적에도 테이지를 할애마기로 결정하였다. 완전환 이라는 이름하에 올리먹기를 감행하는 것을 원래는 뿐이하지 않지만 PS2로 맛들수 있는 최초의 바이오 시리츠이나 참을 수 밖에

[] B [AAVG | 3월 22월 | 가격 대성

FIN에서 현실로 다가온 PS2이식

필자가 베로니카의 PS2이식투 머를 들었을 때에는 그다지 믿지 않았었다. PS2로 이식된다면 배로 나카의 다른 버전이 미식되지 않을 가 해서였다. 하지만 그것은 캠콤 을 너무 과대평가한 것이었다. 캠 큼은 '완전판' 이라는 조그만 부제 를 달고 결국 PS2로 베로니카를 이 역**화면의 아이본사람도 많을 텐데**



식하는 것은 물론 DC로도 다시 이식하려 하고 있는 것이다. 베로니카를 해보 지 않은 유저라면 기대할 만 하겠지만 이미 DC로 해불만큼 해본 유저라면 그 상술에 다시 한번 감탄하게 될 뜻

배로 카마이

이 골을 읽는 독자가 DC판 배로니카를 구성하지(혹은 플레이 해보지, 못했 다는 가정을 해본다면 배로니키는 그 동안의 바이오 시리즈에 비해 비약적인 발전을 해있다는 것을 알 수 있다. 베로니카를 모르는 유저들음 기주으로 하여 그 동안의 PS판 바이오 시리즈와 베로니카의 차이점을 설명하도록 하겠다.

1 라이터의 효용성이 늘어났다

이전까지의 바이오 시리즈에 있어서 라 이터는 단순히 부인 가에 불을 붙이는 용 도로밖에 사용되지 않았었는데 베로니카 에서는 라이터 자체



박취의 숙성을 계획해 반영시킨 것이



라이티를 꾼다고 해서 아이템이 활 어지는 것은 아니지만 본리한 기능 의연 폭발되다

만으로도 어두운 곳을 밝히는 데에 사용할 수 있게 되어있다. 그밖에 빛을 싫 어하는 박쥐를 쫓아낸다든지 불을 밝혀 아이템을 식별한다든지 여러 가지 못 도로 사용이 가능하다

2. 배경도 공격에 도움이 된다

바이오 해저도 3에도 존재하는 시스템이긴 하 지만 드럼통등의 폭발물을 쏘아서 그 폭발의 위 력으로 주위의 좀비들에게 큰 대미지를 줄 수 있 는 시스템이다. 하지만 바이오 3에서는 없었던 거기에다가 빨같도 만장



THE PARTY OF THE PARTY OF

특이점으로 베로니카에서는 폭약을 지닌 종비를 터트림으로서 주위의 종비 를 물살시킬 수 있는 등 그 호쾌함이 더욱 증가해 있다.

3. 조금 더 독특대면 중비

그 동안의 바보 종비는 플레이어가 계 단용 이용하여 내려가거나 올라가면 더 이상 따라오지 못하였었는데 이번에 아 이큐가 5 6 정도 상승한 덕분인지 플레 이어를 따라 계단용 사용할 중도 알게 되 었다. 좀비에게도 하습능력이 있다는 학 설을 주장해도 되겠다).



그래도 워낙 느러 단지서 내려오다 먹는 일이 다

새로워진 오리지를 이벤트

이 부분에 대해서는 커번 달의 DC 신작에 자세하게 나와있으니 생략하도 육 하는 대신 몇 가지의 자료사진으로 그 이벤트 설명을 대신해보겠다. 원작 의 팬이라면 이 새로운 이벤트 돌을 가장 기대하고 있지 않을까?



불레이를 쓰러들리고 닦중당당하게 다가오는 왕스커, 18년이 있다면



일비구 점점 더 (진짜 이 장면들만 보 면 18급양을 알겠고 빠려도 딱이네?



웨스커에게 당버보지한 처참하게 열 이터지는 크리스피



바로 이것이다. 바이오 메저드 펜특하 웹스커 전)이라면 필수용목

최근의 왠만한 게임이라면 꼭 하나씩 존재하 는 예약투전. 이번 배로니카 완전판도 예외는 아니다, 바이오 해저드 시리즈는 이번 완전판의 발매일이기도 한 3월 22일에 발매 5주년을 맞 게 된다. 이런 5주년을 기념하여 이번 완전판을 예약하는 유저들에게 기념 DVD인 '웨스커 레 포트'를 준다. 이 DVD안에는 웨스커가 바이오 해저도 시리즈의 역사를 레포트 형식으로 소개 해주는 코너를 시작으로 개발자의 인터뷰, 프리 미엄 영상집 등 바이오 해저드의 팬이라면 반드 시 소장해야 할만한 것들로 가득 차 있다. 여건 이 되는 유제들은 어서 예약을 -

토로와 휴일(가제)

PS2 포켓 스테이션의 발매와 동시에 중장하여 이제는 소나의 대표 미스코트가 된 로로, '어디라도 함께'의 후속작으로서 이번에 PS2로 중장하는 토로와 휴일은 과연 얼마나 PS2의 기능을 살리며 토로의 귀여움을 선사해들지 궁금하기만 하다.



토로와 함께 5

선작에는 토로와 함께 생활하면서 단어를 가르쳐주며 일정한 기간을 보내

는… 그야말로 별 목적없는 것이 이 게임의 목적이었다. 하지만 전작의 경우는 무대가 거의 집안이었던 것에 비해 이번 작품은 한적한 시골마을 배경으로 하고 있으며 그 마을 전체를 돌아다닐 수 있게 되어있으며 플레이어는 이 마을에서 토로와함께 즐겁게 생활하기만 하면 된다.



Play Station 2 Party에서 행표된 역문와 휴의 문문 코스 프레도 있었다

토로와 말 수

왜 토로와 함께 이런 시골마음에 있게 되었는지는 생각할 필요는 없다. 마 냥 즐겁게 토로와 같이 얘기를 해도 되고 마을을 걸어다녀도 되며 마을사람들 과 이야기하며 다녀도 된다

또한 사진을 찍을 수도 있어서 남겨누고 싶은 장면은 언제라도 찍을 수 있다. 메모리카드의 용량이 허용하는 한도 내에서이겠지만)



흥겁게 마음의 이곳저곳을 뛰어 다니는 물물기 한일 이 권의기와 하다



사진도 목을 수 있다. 귀에운 모습의 모르가 발견되면 주저의에 서단 장소

PS2로의 파워 업



배권만 실시인데 이 정도로 실시 거무증을 일으킬 사람은 설 다 알겠지? 일단 토토가 귀여우니 음서해주자

이런 게임에서 얼마나 높은 사양이 필요하겠냐만은 일단 배 경이 모두 실사로 처리되어 있 용을 알 수 있다. 이 개임에서는 이런 효과를 사용함으로서 플레 이어가 진짜 그곳에 있다는 현 장감을 증가시켜주고 있으며 그 러한 배경들은 실제로 움직이는 동 세밀한 부분에까지 신경을 쓴 혼석을 엿볼 수 있다.

미구해지 식사용 폭자



관직부터 유행기했던 토로 댄스다는 건재하다 필지도 모르 댄스를 보고 토롯에 대한 학감도가를 용답다는 일반기(행)

이 게임은 아무 목적이 없다 단지 토로와 함께 하고 싶은 것 을 하기만 하면 되는 것이다. 누 군가를 때리고 죽이는 게임들에 의해 황쾌해진 자신의 마음을 치유하며 캐릭터를 사랑하는 따 뜻한 마음을 기르는 데에 더없 이 좋을 것이라 생각되는(추축) 이 게임을 푹 해를 것을 권장하는 바이다

오기심 많은 토로

커서를 배경에 클릭함으로서 토로는 그 물건에 호강을 가지게 된다. 그에 대한 토로의 재미있는 반응을 지켜보는 것도 이 게임의 또하나의 즐거움이다. 여러가지 재미있는 토로다운 말들을 즐겨보자



화이콘을 들어졌더나 웬 코끼리 얘기를 아니? 그래도 그런 점이 웃릇답다.





ZONE OF THE ENDERS

코니마의 아침찬 로봇액션 게임인 ZO.E(이하 ZOE, 발매가얼마 남지 않은 시점에서 OVA 와 한정판소식량이 들어왔다. 그런데 본분 등의 한정판소식을 보면 알겠지만 이러다 아마 한정판보다 묶성판이 더 많이 팔리는 웃기자도 않은 사태가 벌어질 것만같다.



주이공의 강력한 라이벌격 존재인 바이올 라 그녀는 싸움 속에서 삶의 가지를 찾아나 가고 있으며 죽을 곳을 찾기 위해 전장을 떠 노는 슬픈 존재이다(왠지 MGS의 스타이퍼 울프가 생각 나는군). 그녀가 오비탈 프레임 움 건성학 때에는 항상 비상탐출 버튼을 그



그녀의 웃음은 무엇을 악미하고 있는 것일

바이 바라의 오바람 프레임인 '네이트'는 주인공에게 있어서는 강력이 지속력

는 길로 생 각하고 있 는데 하지 반 정작 그

내가 편안

해질 수 있

배택을 누른 지 못하여

추. 것 존차 함 수 없는 약한 느 가 으로 자신을 취급하고 있다. 레오에게 있 아서' 최초의 갓석이' 하는 하다

1 VERSUS모드의 때용

로봇 대전 액션 게임의 배력을 꼽는다면 바로 이 대전모드를 돌 수 있는데 ZOE에서도 역시 이 모드가 들어있는 것이 밝혀졌다. 1링크 대전이 대응되는 지의 여부는 아직 밝혀지지 않았지만 ZOL 만의 특징이라면 2인 대전이 화면 분항이 이루어지지 않은 상태에서도 가능하다는 점을 둘 수 있다. 또한 책의



대전모드의 캐릭터 선택화면 대행 오비활 흘레임배 선택이 불가능하다는 것이 이성



확 오에말 프레밍까리 싸움을 들여를 수도 었다. 교속의 박전강남치는 대전화면을 기

오비탈 프레임 도 조정해 볼 수 있으니 이 얼마 나 매력적인 모 드란 말인개라 고 해도 어떤 모 드도 최근엔 혼 하기하구

2. 안맹판 발매

ZOL 역시 시대의 호름에 발맞추어 프리미엄 패키지 라는 이름의 한정판 ○ 발매된다 이 한성관에는 테마국 CD, ZOE의 OVA, 호화설정자료집이 동 봉된다. 1번데 여기서 황당한 점은 통상판인데 한정판에 들어있지 않은 메탈 기어 솔리드 2의 체험판이 통상판에는 들어갈 예정이다. PS2유저라면 누구나 기대하고 있는 게임이 MGS 2일텐데 이 채험판이 한성판에 들어가 있지 않 다면… 도대체 뭘 사란 말이냐 코나미!

살랑자물집과 OVA가 들어있는 것은 좋다만은 MGS 2 제일판을 가장 기대하고 있단 말이다 나는



ZOE SLOW ZOE STEAT IDOFO,

선리이즈에서 발해하는 ZOE의 OVA는 게임보 다 5년 전의 회성이 무대가 되며 세계최초의 오비 할 프레임인 '이플로' 의 파일럿이 되는 추인공 라 당의 씨용을 그리고 있다. 개임상에서는 영확하게 밝혀지지 않는 바후합군의 내정에 대한 이야기도 기술되며 젊은 시절의 비이 몰라도 등장한다. 역시 게임을 100% 즐기러면 게임을 플레이하기 전에 감상해두는 쪽이 좋지 않을까?



강당과 같은 부대에 배속받는 병이용관 그녀 의 과거에 대해 알아를 수 있는 좋은 기회일 뜻



이 종명학인 사람이 바로 OVA의 주인장인 라 당 소위 I.는 것을 실어하는 성격때문인지 = 라도 파일렛으로서의 실찍은 우수한 편



네게 최主의 오바 및 모델 임인 아름도

미션

발매가 가까워온 것을 기념(?)하여 이션 5까지의 간단 공략을 소개한다. 게 임은 글로벌 스테이저에서 로컬 스테이지로 이동하면서 시작하게 된다. 로컬 스테이지에서는 아이템을 수집하면서 그 스테이지를 즐리어하게 되면 다시 글로벌 스테이지에서부터 서작하게 된다. 로컬 스테이지는 한번 클리어 했더 라도 몇 번이고 선택이 가능하기 때문에 아이템이나 경험치를 모으는 데에 더 없이 좋다. 또한 이렇게 해야만 볼 수 있는 이벤트도 있다고 한다.

Mission () 마션에 들어가기 전에 알아두어야 할 사항

일단은 트레이닝 모드이다. 게임을 시작하기 전에 꼭 들르게 되는 모드이며 이곳에서는 여타 다른 개인들과 마찬가지로 기본조작들을 익혀들 수 있다. 꼭 게임의 초반뿐만이 아니라 새로운 요소가 생겨서 조작연습이 필요할 때에는



개임중간에도 트레이닝 모드에 들어가 게 된다

이러 가지 세부적인 조작계에 걸쳐 안술이 가능하다.

Mission 1. 회조의싸움

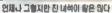
계임을 시작하여 처음으로 해야 할 일 은 격납고에서부터 탈출해야 하는 것이 다. 여기서는 적이 나타나는 데 이 녀석 을 죽여야만 앞으로 진행해 나갈 수 있 다. 격남고를 빠져나간 뒤 한번의 전투 를 더 끝마치면 주인공 레오의 숙적인 바이올라가 나타나게 되고 바이올라의 네이트를 이기면 바이올라는 도중에 상



게임이 들어가자마자 살전이다 방살하고 있음 등 은 없다

관의 부름을 받고 퇴각하게 된다. 그 후에는 프로그램을 찾아야 하고 비행 모 들'을 손에 넣으면 다음 스테이지로 이동할 수 있게 된다







Mission 2 거대 오비탈 프레임과의 싸움

중간보스라 부를 수 있는 거대 오비 할 프레임. 그 첫 번째 상대가 2스테이지에 나오는 템페스트이다. 템페스트는 그의 거대한 몸집때문인지는 몰라도 근거리 공격이 일채 통하지 않는다. 또한 녀석은 일정 대미지를 입으면 외형이 변화하며 더욱 강력해지기 때문에 조작에 능숙해지지 않으면 이기가 힘들지도 모르겠다



가지 않으면



아지만 어미 햄렉스트는 레프트를 가뜨리고 됐었고



그에게는 근거리 공격이 많아지 않으니 주의하여 할 것이다

Mission 3 미서 도망기지 못한 시민들을 구출에라

이번 스테이지는 아직 도시에 남아있는 시민들을 최대한 구출해야 하는 미 션이다. 최대한 건물을 부수지 않으면서 적을 쓰러트려야 하는 것이 가장 큰 과채이며 꾸물꾸물하고 있는 동안에도 적들은 계속 도시를 파괴해나가므로 빠른 행동이 이번 스테이지에서는 요구된다



도리어 플레이어가 건물을 부수면 안된다 세일한 조작이 필요



불러어 무에는 건문의 피고비용과 주민의 생존비율 이 표시된다.

Mission 4 저격무기를 찾아 EPS중계시설을 파괴이라

템페스트을 과괴한 뒤에는 적의 EPS 중계 4성은 서격하는 미션이 등장한다 이를 위해서는 먼저 원격과 저격용 무기를 찾아야 하는데 이 보기 역시 적들에 의해 어딘가에 감추어져 있다. 2가지의 어려운 과세를 끊어나가야 하는데오 과연 임무수행은 가능할 것이가!



무기를 찾기 위해서는 많은 싸움을 거쳐야 할 것이다



건물은 목은이 되지 않으므로 직접 조분해야 한다

Mission 5 EPS 제너레이트를 파괴하라

EPS제너레이터는 2개가 있다. 그중 1개는 별 어려움 없이 파괴가 가능하지만 나 머지 1개에는 에너지 됐는 가 전개되어 있기 때문에 레 온은 그 근처에 다가갈 수 없었다. 이 때 에이너는 '책의 기체를 사용하면 필'고의 영향을 받지 않을 수 있다'고 조언해준다. 그래서 임시

적으로 제프티에서 내려 저의 피래미 7 체인 캠타를 타게 된다. 하지만이 때 학과의 전부가 이루어지게 되





행타에 한 상태에서 취과의 전투기 이루어진다. 잘 버텨 수 있으려 나 이년성





파일럿이 되까2

PS2 비행기를 실제로 모는 뜻한 가분을 한껏 살린 '파일럿이 되자'의 속편이 PS2를 용정한다. 스펙트라이나 그래픽 조직함 모른 부분이 PS2라는 하드웨어의 먹으로 초거대 파워업을 이루 되다. 저 날고 푸른 아들을 통령해 오던 사람들에게 이 소프트가공을 이루어를 수 있을까?

비터 인터복타보 | SE | 3분 해정 | ###0만

다양한 기치

세스나 연습기 T-4 C-130 个47 채모선(事業) BF-109 F-4U 골세어 FERRING E 4-16-A-101 2003 Sec. 19 THE REPORT B-17 ä 폭격기 F-4 팬텀 F-14 書號 F-150 =

FA-18 章项

EF 2000 A-10 선더블트 DC 3

YS-11

8-747

8.35

콘스터레이션

여객기

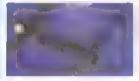
FB-111A 레이본

비행 매니이라면 자수 이 좋아하는 기체가 꼭 나오기를 바람 타인데 현재 과일렀이 되자 2(이하 파일렀 2)에는 26가지의 기체가 준비되어 있는 것이 밝혀졌다. 그 26가지의 비행기 중 24가지의 기체명이 밝혀졌는데 아래와 같다(나머지 2대는 숨겨진 기체?)









스템 라이 커즈 1945 시리즈에 도 활동하여 이 이 유명한 BF-

79-78-EAR VINDING HOUSE, THE CHARLES HAVE CONTRACTED AND ASSESSMENT OF THE CONTRACTED ASSESSMENT OF THE CONTR

파일속이 비용기한 참 된다고 되는 것은 아니다 비 맺기에 대한 가본지식을 소득해 두는 것도 중요



(내화장이는 먼저 해야) 할 목표가 교관의 영향으로 쓰어지다

AIRLINE

거대 항공기를 몰며 하늘을 나는 일은 어린 시절 누구나 한번쯤은 꿈꾸어보지 않았을까? 그렇다면 이 메뉴로 실현해보자. 플레이어가 해야 할 일은 승객을 태우는 일은 물론이고 단순관광, 화물배달 등 여러 가지가 있다. 주어지는 상황도 다양해서 맑은 날씨를 화창하게 운전할 수도 있는 반면 악천후와 빠듯한 시간 속에서 임무를 달성해야 하는 경우도 있기 때문에 그야말로 다양한 비행이 가능하다



석양이 저무는 이동물 유유이 날 때의 기본… 느껴 보고 살다



마지역 착력까지 훌륭하게 해내면 앞부 연수

DOG FIGHT

국내에서도 방영한 바 있는 AREA 88을 보며 전투기 조종사의 꿈을 키워 왔던 당신에게는 이 매뉴를 추천한다. 지상폭격, 해상전함파괴, 전투기요격 등 다양한 임무속에서 당신의 전투력을 테스트해볼 수 있는 좋은 기회가 당신 을 기다리고 있다. 이 메뉴 자체는 여타 다른 비행시물에도 존재하긴 하니 얼 마나 다른 개임에 비해 차별성을 가지고 있느냐가 가장 중요한 문제일 듯.



임무대용을 잘 듣고 전투에 들일하도록 하자



어디서 많이 본 회면 같긴 한테

비행기로 할 수 있는 일은 다 한다

파일럿 2에서는 말 그대로 비행기를 가지고 할 수 있는 일은 선부 시뮬레이 트 되어있다. 즉 항공사에 취직해서 손님을 운송하는 직업을 가지는 것은 물론이고 수송기를 물어보는 것도 가능하며 목숨을 건 전투기 파일럿이 되는 것도 플레이어의 자유, 저 하늘을 가르며 할 수 있는 것들은 모두 실현 가능하게 해주는 게임이 바로 파일럿 2이다. 이번 다양한 매뉴 중 여기선 3가지의 매뉴를 소개하도록 한다.

TRAINING

초보자를 위한 친절한 배려가 바로 이 트레이닝 모드이다. 최초에는 비행훈 런학교에 입학하게 되며 기본적인 조작 등을 배우게 된다. 연습기인 세스나를 타고 교관의 지시에 따라 비행하자. 상승·하강에서부터 급회전등의 어려운 비행술도 전부 이곳에서 익힐 수 있다. 합격판정을 받게 되면 학교를 졸업하 게 되고 그 다음부터는 직업권선에 뛰어들게 된다.

ACE COMBAT 4(기刊)

PS2 30 비영 슈팅게임으로서 상당수의 팬을 확보하고 있는 에이스 컴뱃 시리즈의 최신적도 시대의 호텔에 발맞춰 PS2로 등장한다. 대부분의 요소를 알신했다는 남고의 발언이 클립없다면 정말 대단한 빨간이 될 것 같긴 한데….

| STG | 이용 에전 | 가격 DI정



또다시 모든 것을 바꾼다

PC용 플라이트 시뮬레이션 게임의 가장 큰 고질병은 정말 복잡하다 복잡한 조작에 있었다. 그런 조작계통을 아주 간단하게 줄이고도 리얼한 비행감 구현에 성공했던 에이스 컴뱃 시리즈 그 4번째 시리즈가 되는 에이스 컴뱃 4는 또다시 모든 것을 바꾼다'라는 컨셉하에 이번에는 전혀 새로운 게임을 만들 의지를 밝혔다기대해 불만하지 않은가?



작품의 문장이에 적어있는 남편의 문구가 영상 적어다

3. 전투기

에이스 컴뱃 4는 에이스 컴뱃 2에서 추구해온 리얼함을 극대화시켰다. 그런 멋진 기체들 중에 이번호에서는 간단하게 3대의 기체를 살펴보기로 하겠다.

- F-22 랩터

리얼함을 추구하는 에이스 컴뱃 4에서의 캠타는 최신가체증의 하나인 만큼 마하 2를 넘는 빠른 스피드와 스텔스 기능을 지닌 과학의 집대성이라 불라우고 있다. 그의 무서용이 에이스 컴뱃 4에서는 어떻게 표현될지 기대되기만 하다



평가 문제보이는 것은 왜인지



위에서 보면 현지 중이바람기 같다

미라쮸 2000 🚃

삼각형의 날개를 가진 비행기, 수평날 개가 날려있지는 않지만 '브랜디드 원드 바디 라고 불리우는 최신기술을 답재하

2000 H 7 4 6 6 6 6 7 - C

1 그래픽

말할 필요도 생 호호 엄한 부분을 끊 으라면 그래픽 임 것이다 그



01217

일 것이다 그 결혼적 마시일이 책을 향해 발사되는 순 동안의 시리스, 긴무오~진짜리열한데



비행기의 묘사도 그렇지만 목돗내무화지 세일하게 그래져 있다

와는 달리 아예 하도웨어가 바뀌었으니 당연하기도 하지만 워낙 3D쪽으로는 다져질만큼 다져진 실력을 가진 남코이니만큼 정말 기대해를 만 할 것이다 말이 필요 없다. 사진을 직접 보자.

2 베경

배경은 없고 비행기만 돌아다닌다면 게임할 맛 날까? 게임의 현장감을 증가시켜주는 배경들 역시 화려하고 리얼하게 그려져 있다 빛의 반사나 수면의 효과, 지형의 고저 등 세 말한 부분까지 묘사하고 있는데 '플레이어가

전짜로 실감하는 정도까지 끝 어울린다'라는 첫울 목표로 삼 을 정도라니 보 는 재미도 한단 제 입!



알려나게 큰 분화구가 인상적이다. 특위로 네치는 햇빛도 날아는가



눈일인 산 위한 남고 있다. 태양광선도 차 크



지만의 거지를 잘 보면 향을 세계하게 요시되어 했다 행치 역사에 만장 남자보고 싶은 흥행을

리脂

멜타날개를 장비하고 있는 데다가 카 나드라로 하는 보조날개까지 장비되어 있어 가동성에 있어서는 상급이다 외형 만 봐도 화려한 녀석인저라 아마 상당히 많이 선택되지 않을까?



180도 인천

그밖에도



표를 무하하라는 참단이다. 끊이온 지역의 학문으로도 밝힌 하겠고

봉과 같은 특수무기를 탑재할 수 있게 되어있다 보급을 받는 것도 가능하지만 재한된 특수무기들을 어떻게 사용하는가에 따라 미션을 좀 더 쉽게 완료하는 것도 가능할 듯 하다. 특수무가의 종류도 플레이어가 직접 고를 수 있을 듯 하니 또 하나의 재미를 기대체보자



리리의 아틀리에~짤부르그의연금술사3~

PS2 거스트가 어떻리에 시리조로 재미를 본 탓인지 벌써 3번째의 시리조를 발표하기에 이르렀다이번 기리의 아토리에 에서는 '에라의 아트리에'를 담당했었던 아마가타 이사에콘山形伊佐斯 장이 다시 한번 캐릭터를 담당하게 되었다. 게다가 배경도 최근 유형이는 과거아이기이다.

거스트 | NPG | 이를 때문 | 0000건

마리와 에러가 태어나기 전의 이야기

여러 가지 아이템을 모으고 조합하여 새로운 아이템을 만들 어내는 참신한 시스템이 돋보였 단 마리의 아틀리에 그리고 후 속작인 에리의 아틀리에를 거쳐 이번에 3탄인 리리의 아트리에 가 등장한다. 이번 3탄은 1과 2 의 배경보다도 과서의 이야기를 다루고 있는데 이곳은 마리와 에리가 태어나기 전이며 잉그리



배경마타는 그다지 변하지 않은 거 깊긴 안네.

도선생과 헬미나 선생의 유년시절을 다루고 있다. 그리고 이 두 소녀의 선생님이 바로 플레이어인 리리인 것이다. 이렇게 이야기가 이어지고 있으니 전화들을 플레이하는 것이 아무래도 도움이 되지 않을까?

살고

마리의 아들리에

게임의 주인공인 마리를 즐겁지함에 합견지 켜주는 것이 목적의 게임이다. 이어템의 조합 으로 새로우 아이템을 만들어내고 그림으로서 점점 훌륭한 연금술사로 성장해 나가는 것이 목적이었다. 참신한 시스템도 그렇지만 무엇보 다 깔끔한 그림으로 의외의 인기를 끌었다.





애리의아트리에

마리에게 도움을 받은 아후로 마리를 통점하여 연금술시가 된 에리의 이야기를 그리고 있다. 그녀를 훌륭하게 즐엄시키는 것은 물론 이지인 그녀를 훌륭하게 즐엄시키는 것은 물론 이지인 그녀에게는 마리를 만나야 한다는 또하나의 목표가 있다. 전작보다, 조합 시스템적인 면으로 파워엄한 작품

J_____

캐릭터 소개

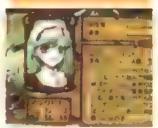
리리

생일 2월 14일 나이 17세 신장 169cm 채종 50kg

빈곤한 가정환경에도 불구하고 독학으로 연금술을 익힌 노력파 소녀, 그 노력과 재능을 인정받아 도르니에와 함께 잘부르그로 친출한 다. 약간은 덤벙대는 면이 있지만 한번 집중 하게 되면 주위의 일은 눈에 들어오지 또 않을 정도로 집중력이 강하다(하 지만 문제는 그러는 데도 덤벙댄 다는 정이다)

잉그리드

생일 10월 26일 나이 10세 신장 138cs 제중 33ks



8살무렵부터 천재적인 연급술로의 재능을 발휘하기 시작하여 신동이라 불리웠다. 성격이 드세고 헬미나와는 자주 싸움을 한다. 하지만 리리를 어머니처럼 따르는 면도 있다

어떤 영그리도 선생님이 어렸을 땐 저렇게 귀여웠던 말인기





게임의 호를

기본

시리즈의 베이스가 되는 전투, 아이템 수집, 조합 등은 이번 시리즈 역시 빠 지지 않는다. 하지만 이번 3에서는 더욱 자유도 높은 연금증이 가능해진 것은 물론이고 아카데미를 직접 건설할 수도 있으며 전략회에 출전할 수도 있는 등 의 새로운 요소가 추가되었다. 게다가 이벤트의 수도 약 2배정도가 늘어났다 고 하니 더욱 만족할 만한 일이 아닐 수 없다.



마음을 자유롭게 돌아다닐 수 있게 되어있다.



의로는 이번 이번째가 일어나기도 만다 너석 계약지

수핍

아이템을 만 들기 위해서는 재료를 수집해

작품에서는 필



준비에 두어야 할 듯



아이텔 가게인 뜻 하다 그만을 돈도 많아. 복도 밖으로도 아이벌 수집하러 나가는 것은 가능하지만 온스터가 나타나가 때문에 주의

드에서 뿐만이 아니라 마을 안에서도 아이템을 얻는 것이 가능하다. 마을사람 에게 이야기를 걸거나 하면 아이템을 공짜로 얻을 수 있을지도?

꼬압

이 게임에서 가장 중요한 부분이라 꿈을 수 있는 것이 바로 조합이다. 전작 까지는 주인공 혼자서 조합을 하였지만 이번 작품에서는 잇그리드나 헬미나 와 같이 할 수 있게 되었다

당연히 조합의 시스템적인 부분도 더욱 자유도를 높혀서 재미있게 증감 수 있도록 구성되어 있다. 조합에 대한 사항은 많이 밝혀져 있지 않기에 이 정도 까지만 소개할 수 없다는 점이 유강이다



헝그리트가 조합이 끝났다고 보고하고 있다. 역사 조 수가 있으면 편안 법



추방도 새롭게 바뀌었다. 등 더 정돈되어 있는 느낌이 MAIL

0.1010

잘부르그에서는 1년에 1번씩 선람회가 열리고 있다. 출품된 작품들 중 우수 작을 국왕이 직접 선발하게 되며 당선된 작품에 대해서는 큰 지원을 해준다.! 등을 위해서는 우수한 작품을 만들어 내는 것 뿐 열심히 하도록 하자

엘미나

생일	1월 14일	
나이	10세	
산장	140m	
체증	34kg	



잉그리드와 마찬가지로 신동이 라 불리우는 천재소녀, 하지만 지

기 싫어하는 성격 때문인지 잉그리트를 라이벌로 여 기며 다투고 있지만 그것은 솔직하지 못한 성격의 일면일 뿐이라고…. 위험한 실험을 오히려 좋아하 는 면도 있다.

세 세상에 이 선생님도 어렸을 때와는 좀 차이가 나는군

도르냐에

생일	뷀양
HO	40A(
신장	169cm
체증	57 kg



잘부르그 아카데미의 학장이 다. 연금술의 보급과 아카데미의 건설을 위해 리리, 잉그리드, 행 미나 3인과 함께 시그잘 왕국으 로 향한다



세계관 및 캐릭터의 중심을 악마에 두고 적과의 교성을 통해 적의 이군화리는 새로 시스템을 내세윤으로서 지금은 확고부동의 팬물을 확보하여 지금은 RPG의 한 택 을 자리잡기에 어른 여신전생 시리즈(여하. 메가텐) 그 원점 --은 아니고 여하른 본격적인 시. 리즈의 시발점인 진 메가텐 1 이 63로 채롱 장한다(뭔가 상투적이다…)

이들러스 | 명양 | 불 회장 | 가격 비정

명작이 부활한다! 공백을 넘어

이는 사람은 다 아는 메가텐 하지만 실제로 최근 유저 들이 「데빌서머너」「페르소나」부터 플레이하여 원조 메 가텐 시리즈를 해보지 않은 몇몇 유저들의 이식 희망이 있어서(일본에서도 구 기종육 사서 플레이 하기는 힘든 모양이다…) 이식을 결정하게 되었다는 것이 메가텐의 프로듀서인 오카다씨의 말이다. 또 이 게임은 9년전 당 시의 1980년대적인 냄새를 풀풀 풍기는 그 분위기를 최 대한 살리면서 시스템이나 그래픽 등은 SFC보다 당연히 우수한 기기인 PS의 성능을 살려 재 구축된 예정이며 개



릭터나 악마의 일러스트도 역시 마차가지로 원 작 SFC판의 이미 시를 최대한 살리면서 다시 그 려졌다(복히 로우 하로봄 다시 그리는 것이 가장



메가텐온?

이미 그 내용을 잘 알고 있는 목자들도 있겠지만 모르는 독자들을 위해 소개 하자면… 본작은 나시타니 아야(西谷史)씨의 소설 여신전생을 그원전으로 하 고 있다. 199×년의 도쿄가 배경이며(지금은 199×가 다 지나갔으니 아두 왕에 쓸모 없는 이야기가 되었을지도) 주인공 소년이 어느 날 꾸게 된 공에서 모두 것이 시작된다 그가 꿈에서 본 것은 섭차가에 매달린 소년(로우 하로 악마에게 괴롭 힘을 당하는 소년(카오스 히로)과 제물로 바쳐지고 있는 소녀(히로야)의 3이 그 러나 이를 기점으로 왜인지 도쿄에서는 살인사건이 빈번히 일어나고 성지어 주 데타가 일어나 계엄령이 선포되는 등 엉망진창이 되어간다. 이런 도쿄를 배경으 로 일어나는 핵폭탄 투하에 따른 도쿄의 파괴 그 후로 일어나는 신과 산의 추종세 력(메시아교) 그리고 악마와 1추종세력(가이아교) 간의 갈등이 그려진다

역시 이 첫도 아는 독자들에게는 재방송이 되겠지만…

-익미소완 프로그램 & 앤드앰드컴퓨터

주인공이 왼팔에 끼고 있는 핸드헬드 컴퓨터에는 악마소환 프로그램이 설치되어 있어. 동료마를 데이 터의 형태로 보관하고 필요시에 소환 즉 실체화시켜 송행하는 일이 가능하다. 또, 악마에 관련된 데이터가 자동 저장되는 데빌 애널라이즈(Devil Annalize, 약 마 분석) 기능이나 한 번 간 곳의 지도를 자놓으로 작 성하는 오토 매핑(Auto Mapping 기능 등이 장비되

화마를 데이터의 형태로 수낡았다

-억미 교접·함께

현실세계에 나타난 악마 는 때려잡아야 할 책이라는 것이 상식이지만 본작에서 는 그러한 고정관념을 박살 내고' 악마와 회화를 통해 고 섭 동료마로 하는 것이 가 능하다 물론 아마에 따라 성격이나 속성이 다르기 때 눈에 대용하는 방법도 역사





지방 독위의 같기는 현태



으로 이건 사용 애커드나인가?



요건 요수 누에였던 결코 기억이

제 4각이 어야 한다 또 동료마는 '사고의 관'에서 들 또는 셋을 하나로 합체 하여 보다 상위의 악마를 만들어 내는 것이 가능하다

-필서의 온돈

메가텐의 가장 중심되 는 설정인 질서(LAW) 와 혼돈(CHAOS)의 가 차산 IT나 데빌셔머니 플로란다면 가져이용가능



신을 주중하는 애시아교의 교회 내는 무



악마를 주름이는 가이이라의 신전, 이목 은 CHAOS 루트 막에서 유리

페르소나 등에서는 플레이어의 행동에 따라 주인공이 속성이 정해져 스토리 가 해당 방향으로 진행되는 일은 없었으나 본작에서는 진행 도중의 선택에 따 라 속성이 점차 청해지고 스토리의 기행 방향에 다대한 영향을 미친다. 주인 공의 현재 속성을 아는 방법은 SFC 판에서는 2D 맵에서 파티 마크의 회전 방 향을 보는 첫이었는데 ·PS판에서는 변동이 있을지'

수퍼 로봇대전α 외점

저번 달에 이어 소개되는 알파외전! 새로이 추가됨 유닛물의 전투장면과, 이전 유 **닛물의 변경원 전투장면종이 소개되었다! 전작의 퀄리티를 높가하는 전투장면, 너** 무나 기대되긴 하는데 문제는…

[반프레스토 | 8~1PG | 이분 밤에에겐 { 6.980엔



새로이 추가된 신 유닛들은 대단히 유니크한 녀석들뿐이다(그리고, 될 수 있으면 나오지 않았으면 하는 녀석들뿐이었다. 팬으로서…) 그러나 어쨌든 이미 나와버린 거… 어쩔 수 없으니 한번 멋지게 소개해 불까나?

X건당

건담 역사상 최초로 방영시간대 변경이라는 수모를 당한 괴작 그래도 뛰어 나온다는 건 인기가 있다는 건가 내



류도와 목이 잘 맞을 것 같은 가운도 함. 목소리만 바뀐다면 문을 것을..



티파와 마오 사스가의 성우가 같다 는 사실을 아는가?



시계각이로 개관으로 보이는 장면 뿐이 10日分子 하면 報復기기 및 2006



X보다 신경 쓰이는 게 맞고 있는 책, 처음 보는 녀석 원네~



가족도가 티피에게 느끼는 감정은 공포기 이날께나 도 티피는 뿌서워~)

솔직히 저 수염만 아 니라면 찾으로 멋진 작 품이런만… 그건 그렇 고 대체 스토라는 어떻 게 연결시키려는 걸까? 흑역사는…??



멋지게 방주고 싶은데 노백해도



EIA 무기의 목취이라면, 한번 쓰면 부서진다는 데 있다

医骨骨 化化化

정말로 나오지 않길 바랐었다. 한국의 경우 좋아하는 사람의 숫자가 정말 적은 겉로 아는데… 과연 자붕글은 누가 사용해 줄 것인가?



호방엔 지른 아모스 주인공이라 연 추인공이라며이어언~



모반부 주역에게인 위커 게리어 근데 왜 제목이 지종급이이야!



마크루스에 쉬운 변신전화 아이언 기어(근데 멜치는 적으로 나왔어 스

기존 유닛돔에도 변경점이 약 간씩 생겼다. 대부분 그래픽이 더 화려해 졌다거나 현실적으로 바 판 것 정도인데, 이 정도만 해도 어디인가… 어쨌든 팬들에게는 그저 가쁜 일일 뿐이다

제발이지 아무로는 2매의 능력자 청도만 나와 REAL PROPERTY.



좀 잃시뱉의 모조가 제대로 제형되 01 9/EI



DOD NOT THE OWNER OF STREET **■ 200 新国 (4×6) 200** DOWN DOWN DOWN SHADO



이 작품은 일본에서도 꽤나 마이너 한 검로 아는데… 대부분의 예상을 깨고 튀어나와 버렸다(엘가임이 나올 걸로 예상했는



슈퍼게에 사격후기는 무용(그란데 대사는 "저녁이다" 라…)



삼 어떡이 있는데, 이런 거 쓸 사람 이 있으까?



주연급 기체치고는 대단이 얼룩될 가 없는 모습이다



기체를 좋아하는지 아닌지는 문제 치고, 어쨌든 학리한 것만은 확실한 THE RE



갓 보이스도 따꿔 얼마하지만 어치 피 10번밖에 및 쓰는 거



시오자오비가 없는 단쿠가 현지 빼안해진다



Sister Princess

PS 전격 G's메가진의 띄워주기 프로젝트의 한가자로서 시스터 프린세스(이하 사스프리)가 계임으로 발매된다. 라인 2000년 5월호에 캐릭터 소개가 나갔었으니 캐릭터 소개나 시스프리가 어떤 녀석이었는가는 그목을 참고하도록(캐릭터 디자이너는 이번 달미라를 걸즈를 …).

배디어 목소 : ANG [3명 報答] 0000원(한정된 9000엔 : 《D-HOM 2정)

드디어 밝혀진 스토리

2000년 5월호에 소개가 나간 이후로 지금까지 소개가 없다가 이제 스토리가 밝혀졌다는 것은 그 동아 완성도를 높인 것일까? 아니면 난순히 개울러서일까? 너무 늦게 공개된 것들이 아닐까 생각이 들긴 하지만 어쨌든 스토리를 한번 살펴보자



시스템 적인 면

먼저 12인의 여동생들과 함께 생활할 수 있다는 점을 들 수 있겠다(G's때 거진에 연재될 당시에는 1명의 여동생과의 에피소드만이 다달이 소개되었으나). 게임은 커맨드 선택식 어드벤처가 될 예정이며 풀 음성지원이다. 그리고 이하에 게임의 진행은 어떻게 되는가 간단히 설명하도록 한다

1. 여동생의 시휴애이션은 3가지

여동생이 현재 어떤 상황에 있는가를 정할 수도 있게 된다. 즉 같은 학교에



다다의선이나? 적은 만날 속에서 진하게 화어오르는 청이나?

다니고 있어서 거의 매일 만나고 있는 아이, 무언가 사장이 있어서 자주 만나지 못하는 등의 경우를 외미한다. 이런 등장빈도는 3단계로 구분되어 있으나 플레이어가 원하는 데로 선택하기만 하면 된다

2 아루는 3가지 턴으로 구성된다

게임의 호름은 '동교·하교·생'이라는 3가지 턴으로 구성된다. 동교사에는 참에서 일어나가 전에 개으름을 좀 더 피운다든지 일찍 학교에 간다든지의 선택이 가능하며 선택지에 따라 다른 이벤트들이 일어나게 된다. 하교시에는 앱 화면이 나타나며 앱 화면에는 동생들의 얼굴이 표시되기 때문에 공략하고 싶은 캐릭터에게 쉽게 갈 수 있다. 약속등의 이벤트가 있을 경우에는 자동 진행된다. 방에는 매일을 확인하거나 세이브등을 한다



아침에는 용상과 함께 종교하거나 데이트학속을 받



게임성의 기간은 2월 11일부터 1개월이다. 총은 기

3. 동생들이 보내오는 달콤한 메일

밤에는 동생들이 보내오는 메일을 확인할 수 있다. 읽지 않고 무시하는 것 또 가능하며 답장을 보낼 수도 있다. 답장에 따라 발생하는 이벤트들도 있으 니 잘 체크하자



일래? 새로운 매일이 맛네 내용확인을 해보면



카렌이 보내온 발반타인 데이 기념한배일이라는 것 목 배는 경기

그밖에

이제는 상습이라고 말하기도 지겨 을 정도로 이 게임도 한정판이 존재 한다. 내용물은 12명의 여동생의 목 소리가 들어간 알람시계, 오리지털 엔드폰 즐, 특별 트레이딩 카드가 그 것, 가격은 9800엔이다.



OPOINION

PS 발매일이 얼마 남자 않은 아이시아. 유저물의 기대도가 얼마나 높은지는 잘 모르겠지만 개인적으로는 상당히 기대중이다. 시설 기존에 있던 시스템들을 약간씩만 바꾸어놓은 못한 느낌이 없자 않아 있지만 역시 캐릭터성이 만점이라 용서가 된다(우우).

이불리스 [10] 2월 22일 7800만



王 人

그림**학**, 캐릭터**학**이 상당히 죽여주는 게임이기 때문이라 그런지는 몰라도 신 캐릭터에 대한 정보가 계속 들어오고 있다. 이번 달에는 이야기의 한 약을 차지할 캐릭터들을 소개하도록 한다

테일(프) -



사이 생각이 되었는 '에 생의 나무'에 대한 설 법을 본지시키기 위해 '네동'의 이글'이라는 조작기를 만들어 그 것 의 러트보서 있다'그 너의 어른다운 매모와 투어난 지식은 사람들 모든 이를 다른 때문의 게 만들고 있다



문문 소파3의 용이 아니고 '비통의 이탈'의 서본 리터이다. 전지하여 박 고한 산병을 가지고 있 으며 아젤과 같이 행동 만다. 테스플등을 당당 마고 있다.

오파스 왕류적의 귀족하다 나 라를 부장하게 만했기 위해 그의 개성을 통해 우는 야실가 비형한 성격을 지니고 있지만 정치적인 능해온 위해

건데이 부국강병한 나라를 먼 불가 위해 해례의 나무 해 대한 실험을 진행시 키고 있다. 하지만 지 글은 과도한 에레의 나 무 사용에 회의를 느끼 는 및 나무리아의 이 메니어()

좀 더 자세한 시스템

아이시아를 처음 소개할 때 시스템에 대해 나가긴 했지만 약간은 애매한 상 태었었다. 하지만 이번에 그것들에 대한 자세한 정보가 왔기 때문에 놓칠 세 라 곧바로 소개가 나가니 아이시아를 기대해왔던 유저들은 눈 크게 뜨고 이번 자세한 정보로 새롭게 기억을 바꾸어 넣자.

RESALCE !

리얼 파트너 시스템의 약자로서 불쑥불쑥 파트너가 말을 걸어오는 것을 의 미한다. 그렇 때 주인공의 대답에 따라 LAV의 수치가 달라진다. 는 것은 전에 얘기한 바 있고 그러면 그 실례를 직접 들어보겠다



유카가 쇼우에게 말을 건다



일단 그 말에 용할 것인가 한할 것 인가를 선택하게 된다



이번 무의 옷을 보고 놀라면서 쇼우 도 그런 옷을 받아하나고 돌아왔다

이곳에서 어떠한 대 답을 선택했느냐에 따라 LAV의 수치가 달 라진다. 예를 들어 꽤 좋아한다'라는 선택을 했다면 유카의 LAV수



메일 UV가



이렇게 깎인다. 크이어의 이안해 유 캐네가 장무현이

치가 낮아지고 여러 가지로 별로 안 좋아지니 왠만하면 캐릭터들에게 거슬리는 많은 하지 않는 쪽이…

MUROKA MEZER

'품' 이라고 부르는 이 게임의 시스템은 전 투에서 상당히 중요한 요소로 작용한다. 동료를 어떻게 배치하는가에 따라 적의 공격을 방어하는 '방어 배리어'의 형태가 다르게 처진다. 아래에 소개할 2가지의 배리어 형태이의에도 배치에 따라



(四個別 경쟁적으로 불림하여를 다 지시키면 '를 더불'이 행상된다



会議院 根子部の(編集 6 V)報告報



용해이어를 전부 앞쪽으로 위치시 키면 '말 빨리' 기 행성되며



항에 감독한 항단적은 결절 ○ 되다.대신 후방에 대해서는 전이 후방비

다양한 진형을 만들어낼 수 있다. 예를 들어 아래의 '품 멜타'는 전방의 책에 게는 상당히 강력하지만 후방의 책들에 대해서는 무방비인 진형이 되는 것이고 '품 더불'은 균형적인 방어가 가능한 대신 그리 강한 방어병을 펼칠 수는 없는 등으로 구성되기 때문에 적의 배치나 공격법, 아군의 능력 등에 맞추어 포매이션을 잘 짜야 한다. 상당히 전략적인 요소가 필요한 부분

FEMORIAL PICTOR

마탄이라는 것은 플레이어들이 사용하는 무기인 총에 장비하는 탄환을 말한다. 그리고 그 마탄을 플레이어들이 강력한 것들로 만드는 것이 가능한데 이것을 마탄합성 시스템이라고 하며 마탄은 TIP'와 '아티어'를 합성함으로서 만들어낼 수 있으며 개중에는 마법효과를 지난 것들도 만들 수 있다.



이것이 TP이며 보통 은색을 뜨고 있다. 계층에는 좀 더 강력한 공색 IP또 있다



이 녀석은 아들이 부적이라고 보면 될 됐다. 아이시아에는 및 가지 종류의 아



TP의 아티어의 함께에 따라 아이게 강백한 전도 단생한다

GAMEUNE 2001/개원목

Playstation

PS2 18000번은 과연?

소니의 PS2 발표 이후로 3번째의 기종이 되는 PS2 SCPH-18000(이하 18000) 이번의 <mark>버전 업은 어떠</mark>한 것들이 이루어졌으며 또 어떠한 장점과 단점이 있는지, 그에 따른 문제는 없는지 한번 신불하게 벼 판해보는 자리를 마련하였다. 과연 18000번은 유자들의 기대에 부용해서 나온 기계인지 생각해보자.



먼저 18000번의 사양부터

먼저 사양 자체는 그다지 달라져 있지 않다. 그 동안 PS2의 사양을 지겹게 보아오던 사람이라도 한번 복습하는 마음에서 살펴보도록 하자

4.3	PlayStation 2
ģ~ 2	SCPH 18000
F 5 + 2 1	19800 M , ME TE
외성	₹ 301mm
	2 ₄ 0 182mm
	₩0 78mm
Z ₀ 7:	2 4Kg
CHE EST PlayStation -F3 CD-ROM PlayStation2 221 CO-ROM	
	PlayStation2 구역 DVD-ROM 불약CD DVD별 인 오
2 <u>8</u> 2	컨트롤라 단자×2, 메오리 키드 삽입구×2, AV MULTI OUT단자×1
	DIGITAL OUT(광디지털 출레인자×1 S400(링크)단자×1
	USB단차×2. PC CARO살임구(TYPE III)×1
8月番	0r날로그 전드를라(유엄 소크2) ×1, AV케이블(임체형) ×1
	전원코드×1 플레이 스테이 성2 전용 DVD리(모전×1
	[] IRZIA(바×1, 4항전전자×2

	주요 성능 ·
CF	128ti = Emation Engine
CP : 링크 주파수	294 s12MHz
에인 제품.	32MBi Direct RDRAMI
1284	Graphics Synthesizer
그는 결각 주도 '	147.456MHz
본사 H수 VRAM	4MB
VE.	SPU2
F - W^4 ,	48채결+ 소프트음의
A+ 442	2MB
LO FEMA	PlayStation CPU+
프로제서 출력 주파수	33 8688 36 864MHz
IOP 315 2	2M6
다스크 드라이브	CD-ROM 24배속 DVD-ROM 4배속

조금 더 세부적인 변경점

1 리모콘

18000번이 발표되기 전후로 여러 중소기업에서는 흔히 말하는 짜통 리모콘을 발매한 적이 있었다. 하지만 이것들은 컨트를 패드의 각 버튼들을 무선으로 대응시킨 것뿐이었다. 즉 패드 이상의 기능은 할 수 없었다. 하지만 이번 소니사

의 정품 리모컨에는 숫자키가 불어있는 것을 할 수 있는데 이 숫자키로 챙터의 이동을 직접 할 수 있게 되어있다. 또한 재생, 일시생지, 정지 동의 버튼이 추가되어 있어서 리모컨의 버튼 하나로 이것들이 가능하게 되어있다. 이 리모컨 세트을 별매로 살 경우에는 3500엔이 든다. 아차 리모컨은 PS패도와 같은 기능을하기 때문에 리모컨으로 게임을 할 수도 있다(중 불편하기 하지만).

2. DVD 플레이어 바깥 2.00

위의 새로운 기능은 18000번에 내장되어 있는 DVD플레이어 2.00버전에서만 실행되게 되어있다. 즉 구 버전의 유틸리티 디스크(즉 10000번이나 15000번)상에서 리모컨을 동작시키면 위의 새로운 버튼을 사용할 수 없게 되어있다. 그리고 이번 2.00에서는 DVD비디오의 진행시간과 남은 시간상태를 볼 수 있는 기능도 들어가 있다(과거에는 현재 웹터밖에 볼 수 없었음).

3. CD 플레이어 버먼 1,20

이번 버전에서는 프로그램 재생기능, 서플 기능, 리피트 기능이 추가되었다 그런 점은 좋은데 이번 신형 리모컨의 새로운 버튼(즉 재생이나 일시정지 등) 은 CD 플레이어에는 전혀 대응되지 않고 있다. 게다가 서플 기능과 리피트 기능은 브라우저 화면으로 돌아와서 변경하고 다시 CD플레이어를 동작시켜 야 하는 아주 황당한 불편함을 자랑(?)한다

18000번의 장단점

1. 깜깜

요 대학이 주가되었다

먼저 기본사양의 진한 글씨부분이 추가된 점이 가장 크다 즉 PS2전용 DVD리모컨과 PS2패 ' 쓰는 물건에 끼는 적외선 송신부, 그리고 거제가 나들어있다는 것이다 이런 것이 추가된 점은 7부 좋으데 그 대신 8M 메모리카드와 유틸리타 다스크가 빠져있다. 이 18000번의 이러한 변경점은 DVD플레이어로서의 PS2의 기능

을 강화시킨 것으로서 그 동 안 DVD를 보기 위해 패드 를 이리저리 조작하며 큰 불편



이 녀석이 빠진 대신

을 느꼈던 유저들과 엉덩이를 뜨뜻한 방바닥에서 때기 귀찮아하는 우리의 아버지들에겐 더없이 반가운 소식이 되고 있다. 또한 DVD플레이어로서의 강점을 부가시키기 위해 그 동안 유틸리티 디스크로부터 메모리카드에 플레이어를 다운로드 하여 플레이시켜야 했던 불편함을

해소시키고 DVD플레이어를 본채에 내장시킴으로서 불편함을 하나 더 해소 시켜주고 있다.

2. 단엄

역시 메모리카드가 빠진 것은 상당히 큰 마이너스가 아닐 수 없다. DVD기능을 잘 사용하지 않는 유저들에게 있어서는 그야말로 불만증의 불만일텐데 그 동안 메모리카드가 포함된 이유도 DVD플레이시에 메모리카드가 있어야만 한다는 점이 컸다면 소니는 애초에 PS2를 DVD기능에 엄청나게 비중을 두었다는 뜻으로 해석해볼 수 있다(어쩐지 소니가 서비스 정신이 좋다 했었지…).

소니는 왜 18000을 내놓았는가

위에서 애기했지만 소니가 PS2를 발표하면서 자랑했던 기능 중 하나가 바로 DVD플레이어로서 의 기능이다. 처음에 10000번을 발표하였지만 유틸라티 1.00과 코드프리법이 발표되고 소나는 이를 막기 위해 15000번과 유틸리티 디스크 1.01을 발표하게 된다. 그러나 이에 이어 15000번에서 코드프리를 가능하게 해주는 MOD칩이 여러 곳에서 속속 발표되자 소니는 그것을 원천봉쇄하기 위해 본세의 firmware(몸에 직접 데이터가 저장되어 있는 부분)에 DVD플레이어를 내장시켰다. 이렇게 되면서 메모리카드에 DVD플레이어를 재장 개별되다



일단 자금은 소니가 제커등을 이 기배했다

한 뒤에 그 DVD플레이어로 기동시키려 해도 본채의 DVD플레이어를 경제로 읽어서 구동시키기 때문에 코드프리의 가능성을 철저하게 막을 수 있게 된 것이다(물론 firmware과 경로를 때모리카드로 바꾼다면 모름까)

1800003 是제普

1. 게임이 제대로 돌아가지 않는다

먼저 소니의 공식입장은 다음과 같다.

기 추에 발매되어 있는 PS2 EIO 를 중에서 프로그램의 일부가 PS2의 규칙과 맞지 않는 경우가 있어 작형 PS2인 SCPH 18000에서 정신적으로 동작하지 않는 소프트웨어가 있다는 것이 판명되었기에 알려드립니다. 하차 확인된 EIO 들은 아래와 같으며 당치에서는 앞으로도 지속적인 테스트를 통해서 아후에도 유치 어려분에 확실한 정보를 드리겠습니다. 각 EIO를에 CN해서는 각 소프트웨어 메이카에 분의해 주시기 바랍니다.

스카이 서퍼 (SLP\$20012) 이어 데이 때통인 골프 파라다이스 (SLP\$20009) 78년 소프트 라이제리트 (VW010-J1) . 코디미

처음에 이 소식을 보았을 때 나온 한마디는 '이 사람들이 장난하나! 였다 대체 새로 만든 하드웨어라고는 하지만 소프트가 안 들어가는 하드웨어라는

것이 말이 되는가? 즉 위의 3가지 게임을 사고 18000을 산 사람은 위의 게임을 제대로 즐길 수 없다는 뜻이다. 물론 소니는 위의 오류에 대해서는 각 채작사에 문의하면 제대로 구동이 가능한 게임으로 교환해주는 방법으로 사태를 모면하고 있기는 하다하지만 이런 문제점의 가능성을 남겨두고 소프트웨어의 교환이라는 알짝한 방법만



경향 이런 상황은 0세 MD를 있을 수밖에 없지 않은기? 도대체 및 이프한 일인기?

을 강구하는 것은 확실히 문제가 있다고 본다(이건 분명히 소니의 잘못인데도 불구하고 각 제작사에 소프트웨어 교환을 떠넘기다니… 이런 경우 정석은 하 드웨어를 리콜해서 새롭게 출하해야 하는 것이 아니던가!). 개다가 위의 교환 법은 일본 자국내의 유저들에게만 해당되는 문제이기 때문에 우리나라의 유 저들은 할 수 없이 게임 소프트 버려야 한다

이 사태를 보고 필자의 한 지인이 이런 애기를 했었다. "어차피 3개 다 재미없는 게임인데 뭐 어때? 누가 저거 샀겠어?" 라고 하지만 이것은 절대 물린 이야기라고 생각한다. 안 딸린 게임이니까 눈감고 넘어가자? 그럼 FF10에서 이런 오류가 나게되면 하드웨어 전량 리플 하고? 위의 3가지 소프트웨어를 산 사람은 소수의 희생자



행보의 잘못하라 해도 이우가 뒤집이 돼야 한 다는 것인가 보지?

가 되라는 말인가(여담이지만 편집부에는 개입 3가지 다 있다…), 이것은 분명히 잘못된 정신이다. 만약 PS에서 들아가던 FF9이 PSone의 오류로 인해 돌아가지 않았다고 가정해보자. 이 경우 FF9를 PSone에 끼워 맞춰서 다시 찍어내야 하는 것인지 PSone의 오류를 수정해야 하는지를…

2 리모컨이냐 메모리 카드냐

10000번과 15000번은 DVD를 위해 필수적으로 필요한 것이 메모리카드였기 때문인지 불라도 메모리카드가 동봉되어 있고 18000번에는 DVD를 위한 메모리카드가 필요 없기 때문인지 몰라도 들어가 있지 않다. 이것은 존문제점이자 소니의 알 파한 수법이다. 분명하 메모리카드는 DVD만 보는 PS2의 유자가 아닌 이상 누구나 필요한 것이다. 반면 리모컨은 DVD



부분 하나를 속 때하고 '새로운 기계를 100% 함엄하려면 이것도 사세요' 때는 함이 이닌 가 아격되어

만 보는 유저일지라도 필수사항은 아닌 데다가 게임만 하는 유저에게는 필요 성이 더욱 줄어든다. 이렇게 더욱 요구도가 높은 메모리카드를 없앴다는 것은 유저물로 하여금 메모리카드를 하나의 필수적으로 구매하도록 만들고 있어 서 이것은 자사의 이익을 높여보고자 하는 소니의 상술이 아닐까 하는 해석도 가능하다. 새로운 기계를 구입함으로서 유저의 부담이 한번 더 늘어나다니 뭔 가 왔되가 안 맞는다고 생각되지 않는가?

마지막으로

소니는 이번 18000번으로 현재까지의 MOD 칩을 봉쇄함과 동시에 메모리 카드 판매에 따른 수익까지 달성할 수 있게 되었다. 하지만 이런 정책은 더욱 더 10000번의 품귀현상을 불러올 것이며 잘못된 PS2의 유통구조를 더욱 부채질 할 것으로 보여진다. 그리고 이번 버전 업으로 볼 때 현재 소니의 MOD 칩 봉쇄법이 또다시 풀리게 된다면 소나는 또 다른 버전 업을 할 가능성이 높

다는 것을 암시해준다. 그때에도 이번과 같이 급한 버전업에 따른 문제점이 발견된 다면, 그리고 이와 같은 눈가리기식 대응 만을 한다면 과연 소니를 신용할 수 있을 까? 물론 구입여부는 최종적으로 유저들 이 직접 결정하겠지만 말이다



같은 잘못을 반복하다가는 무사하지 못할 말

Playstation

Tales of Eterna

■ 남코 ■ RPG ■ 11월 30일 ■ 5800엔

기다리던 작품이 나왔다. 하지만 대부분의 작품들이 그렇듯이 발매되기 전의 기대감이 발매 후의 감동보다 더 큰 것은 어떻게 된 일일까? 그것은 그만큼 유저별의 게임을 보는 눈 즉, 수준이 봤아졌음을 의미하는 것이고 또 하나로는 대작일지라도 이미 엄청나게 다당화된 유저물의 바람을 천부 총독시킬 수는 없어졌다는 것이기도 하다. 괴작(문作)들이 설치는 요즘 사장의 또 다른 불청객인 대착 테일즈를 논해보자

골 . 코나이앤



태일즈 시리즈의 계보는 대부분의 안기 시리즈 개임이 그렇듯이 SFC시절까지 거슬러 올라간다. 태일 즈 시리즈의 첫 작품이었던 태일즈 오브 판타지아의 경우는 그 당시 상상을 초월한 대용량인 48M(그것도 비트)를 사용한데다 당시 주력이던 몸 매체의 특성상 생각하기 어려웠던 오프닝 보컬 등을 실현(용량의 증가는제작 단가의 증가였다)함으로써 만엔(10만원 이상)이 넘는 고가에도 불구하고 한국에서는 없어서 못 파는 현상이 일어날 정도였다 당시 게임점 알바를 했 만 필자의 경우 발매 된지 1년이 지난 작품은 대부분용서 없이 반 이하의 값으로 깎이는 것에 비하여 1년 반도 넘은 테일즈 오브 판타지아는 8~9만대의 가격 형성(증고 기준)이라는 기염을 토하기도 했을 정도였



판타지아의 오프님, SFC시름의 오 프님 목이 인상은 더욱 김였다. 당 사의 환경을 생각하면

으니… 발매 적후나 그 후애라도 이 배일즈 오 브 판타자아를 SFC로 해본 유자들은 그 엄청 난 가격에 좌절을 겪었 을 것이다

교후 PS로 주력 메체 가 바뀌면서 후송작인

테암즈 오브 데스티니, 판타지아의 PS 리메이크가 밝 배되어 연속적인 히트를 기록하며 그 인기와 인지도 불 실감하게 했다. 테잌즈 시리즈가 이렇게 인기를 구 가한 것은 앞에서 서술했듯이 당시로써는 생각하기 어려운 멋진 비주얼과 보컬 오프님의 역도 분명 있을 것이다. PS로 매채가 바뀌고 오프닝 품 애니메이션과 보컬이 흔해진 상황에서까지도 데스티나나 판타져야 의 오프닝과 보검은 많은 호평을 얻었으니까 하지만 테일즈 시리즈의 진정한 강함은 초기 SFC 판타지아 발매 당시까지 거슬러 올라간다. 당시 스퀘어 RPG를 시작으로 많은 RPG게임들이 하고 있던 선택 이벤트 의 다양화와 전투의 고송화, 그리고 전투해 액션적 요 소/조작감이나 리얼타임 등)를 꽤나 초기에 완성시킨 것이 바로 테일즈 시리즈였고, RPG라는 느낌을 깨지. 않는 정도에서 아슬아슬하게 추구한 액션적인 요소 가 테일즈 시리즈를 여타의 RPG들과의 차별화를 불

러, 목자적인 인기를 구가할 수 있었던 것이 아닌가 광자는 조심스럽게 평해본다

껀따라는 이 정도?

우선 테일즈 오 보 이러니아를 제 일 처음 접했을 때와 필자의 느낌 온 한마디로 '무 박하다'였다. 제 보 상 가장 후속



면에 속하는 PS판 판타지아만 해도 매뉴 화면이나 옵 선 화면을 처음 봤을 때 느꼈던 깔끔함이나 화려함과 는 약간 거리가 있었다. 그 후에 전개된 장면들도 전 작물 기준으로 본다면 상당히 거리감이 있는 것들이 많았다. 이벤트 화면에서 음성이 나오는 것은 전작에

도 있었지만, 개 임 선채에 걸쳐서 그것을 실현했다 는 것도 놀라운 점이었고, 목독 풍기면서 스피디 하게 진행되는 전 투도 뭔가 광장한 이월감이 느끼게 했다



만타지어와 어타니어의 타이를 화면, 한단 지어의 타이들이 더 맛있다는 생각이 드는 것은 될지뿐인가?

하지만 그 속에는 테일즈 고유의 설정과 세계가 살아있었고, 국단적으로 말하면 '거의 변경점이 없다고 까지 말할 수 있을 정도였으나, 천작을 즐긴 사람들은 처음에는 어리동절하겠지만, 디스크 1장이 끝날 조음에는 이미 새로운 테일즈 사라즈에 완전히 적용이 되어 있었을 것이다 하지만 굳이 전작과의 차이점을 말하자면 2가지로 크게 분류할 수 있을 것이다. 첫째는 천루의 변화이고 둘째는 이벤트의 변화이다

우선 전투의 경우 단순히 속도만 빨라진 것이 아니라. 마법이 시간정지 효력이 사라짐으로써 완벽한 리얼 타임 전투를 이루어냈다. 몇몇 정령숲이 시간이 멈추가는 하지만, 이제는 완벽한 리얼 타임 전략을 세워

야만 하는 전투 시스템으로 달바꿈 된 것이다. 한편 이벤트의 변화 중에 가장 큰 변화는 역시 대량의 음성 사용이다. 전작의 경우 용량 탓인지는 모르겠지만, 주 요한 부분에서 짧은 동영상이 나오는 정도나 그냥 일 반적인 대사로 이벤트를 처리했지만, 이터니아의 경 우는 CD 3장이라는 방대한 용량(기울 이용해서 주요 이벤트를 전부 대사 처리함으로써 마치 애니메이션 울 보고 있는 듯한 현장감을 전하고 있다. 하지만 이 런 변화는 어디까지나 분위기를 바꾸는 정도로 전작 과외 융합도는 굉장히 높은 편이라고 볼 수 있겠다.

돈과 관목의 만남

이제는 이러니 아 차체를 살펴보 도록 하자. 이러 니아는 전착의 시 스템을 충실히 재 현한 편이므로 기 본적인 사항은 전 작의 것을 그대로



namco

권작의 전투는 진정한 얼마를 액션이라고 부분 수는 없었다

참조해도 문제가 없을 것이다. 하지만 역시 대작답게 구석구석에서 '돈 도배'와 '인력 도배'의 증거가 상 당수 보인다. 화려한 성우진을 가용한 것은 전작에서 도 마찬가자였지만, 이번에는 대사량에서 그 차이는 확연하다.

필차가 개인적으로 가장 주목하는 부분인 전투 시스템 부분을 과거 SFC시절과 비교하여 예를 들어보겠다 판타지아에서는 크레스 이외에는 액션적인 요소가 상당히 약한 편이었고, 액션의 주축인 크레스의 조착도 공격, 방어와 공격—필살기 외에는 이렇다함 특징도 없었다 하지만 데스티니에 들어와서는 기본 공격의 연계기가 탄생하는가 하면 공격—필살기의 단순화된 패턴이 필살에서 2단으로 연계되는 시스템을 받아들였으나, 여전히 RPG적인 턴 개념 안에서 상황에 따른 필살기의 연재만 외우고 있으면 여전히 느긋한 전투의 진행이 가능했었다(다소 전투의 템포가 빨라졌다고는 해도). 하지만 이번 아더니아에서는 그 느낌 차세가 달라졌다. 기본기 차세가 여러 변화가

가능한 확대 3연타로 발동하며 그 기본기조차도 어느 정도의 빠른 조작이 없으면 발동이 어려운 것들이 생 격버림으로써 이제는 본격적인 액션으로 과감히 품 입해버린 것이다. 물론 여전히 세미오토 상에서는 특 기나 오의를 방향키와 키의 조합만으로 사용하기 때 문에 사용할 수 있는 기술의 재한이나 박력이 다소 부 족하기는 해도 점프(L버튼 조합)라든가, 대쉬를 사용 할 수 있는 등의 변경으로 컨트플 적인 면도 강화되어 있고 기술의 달래이(이것을 이용해서 턴의 느낌을 살 렀었음)를 전체적으로 줄인 만큼 더욱 액션다위였다. 이 같은 변화와 더불어 개임 전체적인 난이도가 높아 겨 초기에 일부 게이머들 사이에서는 '국악의 난이 도'라는 이야기를 듣기도 했었지만, 조작의 향상에 의한 다양한 전술의 구사가 가능해졌기 때문에 이런 향상된 조작을 이용해서 아케이드 액션에나 있을 법 한 '양상이' 가 발견되기도 했다. 하지만 양상이나 현 란한 조작으로 많은 일을 할 수가 있다는 것은 그만큼 액션의 완성도가 높다는 이야기가 되는 데다가 이런



확실하 역선의 구성이나 완성도는 이터니어 가 뛰어나지만 게임의 장르기 어디까지나 RPG이가 때문에 반드시 이터니아가 우워라 고는 할 수 없을 것이다.

기술을 총집해서 제(任) 레벨 클리어(팀 평균 레 벨이 22로 앤딩')라거나 최단 시간 클리어 등을 시술(4시간 조금 넘는다) 할 수도 있는 등의 쓸모 없을(?) 듯 한 재미도 가 능하다 여기에다가 대량 의 대사를 음성 처리한 첫까지 더하여 유저들에

개 어필하는데 비교적 성공한데다 원래부터 구성이 탄탄한 RPG시리즈의 기본 를 속에서 태어난 이터니 아이기에 이 게임이 '완성된 게임' 이라는 것에 이의를 제기하는 사람들은 거의 없을 것이다. 이터니아에는 천작에서부터 활국적인 특성, 그리고 잘 짜여진 스토리 라인과 세계관, 익숙한 아이템과 특기, 마법의 구성을 이어받았고 시스템 적인 발전과 구성적인 풍성함을 이루어냈다. 게다가 여기서 멈추지 않고 이터니아에서는 실보다는 양인지는 모르겠지만 무려 4가지나 되는 포켓 스테이션용 게임(본 게임 청호나 아이템 입수와 연관성이 있으므로 열받기도 하지만)을 삽입하는가 하면, 호평을 받았던 게임 속의 게임도 더욱 충실해져서 이 게임을 기다려왔던 사람들에게 그에 상용하는 보답을 하고 있다고 하겠다

뉴은이의 멋소리

이터니아는 어느 모로 보나 최근에 발매된 개임 중에 봄 라인을 달리는 게임임에는 틀림없고 또 많은 사람들이 이터니아에 만족할 것이다. 하지만 이채 황혼을 바라보는 필재第)에게 있어서 이터니아는 좀 버거운 면도 없지 않았던 것 같다. 이터니아는 뿐명 구석구석을 연구하면 할수록 즐거운 물건임에는 분명하지만, 필자는 왠지 개임을 하면서 PS판 판타지아나데스타니를 계속 떠올라지 않을 수 없었다. 그래서 그 미심적은 감정'이 무엇인지를 확인하기 위해서 직접

다시 판타지아와 대스티니를 돌려 보았다. 개임을 진행하다 보니 역 시 이터니아에 비 해 졸리기 그지없 는 전투 신들을 보고 있자니 화려



종요 대사를 친무 음성 저리한 것<mark>은 고</mark>마운 일이 아닐 수 없다

함이나 박력면에서는 비교를 하는 것 차체가 미안했 다. 하지만 이렇게 직접 확인을 했음에도 불구하고 이 터니아를 하고있으면 전작들이 그렇다는 마연한 느 낌이 드는 것은 어째서일까? 곰곰이 생각한 필자는 이것에 대해서 2가지 결론을 내렸다. 물론 이것은 메 우 개인적일 수 있는 이야기겠지만 첫째로 이터니아 는 다소 난잡하고 벌집 쑤신 듯한 분위기에서 빠른 진 행이 강요되고 있다는 것. 둘째로 스토리와 인물의 성 정이 가벼워 캐릭터들이 '조작하는 것' 이상의 의미 물 유추하지 못했다는 것이었다. 최근에는 군더더기 없는 빠른 진행과 시원스러운 전개가 일반화되어 있 지만, 평차 같은 울드 타입에게는 오히려 위화감을 조 성하는 부분이라는 생각이 들었던 것이다. 전작까지 는 일반적인 RPG를 하던 것과 거의 다봉없이 플래이 (단지 버튼은 죽어라 연타)했는데, 이터니아에서는 무슨 대전 액션을 하는 것처럼 분주하게 움직여야 하 는 것이다. 물론 이것도 나옴대로 즐겁기는 하지만 한 편으로는 지치는 느낌도 없지는 않다. 게다가 고의인 지는 알 수 없지만 기술의 연재가 어려워서 혹 연재가 안 되어 좌절할 때마다 쌓이는 짜증은 '과연 이게 RPG인가? 하는 의문을 품게 만들기도 하는 것이다. 그렇다. 필자는 전작까지 RPG를 하고 있었지만 이번 에는 액션RPG를 하게 된 것이다. 전작도 액션RPG 라고? 근데, 그게 꼭 그렇지는 않다. 천작의 예년에서 가장 중요했던 것은 레벨, 능력치와 방어였다. 기술을 사용하는 타이밍이 국도로 쉬워서 연결이 되는 기술 용 외위두기만 하면 어려운 최과 싸우고 있어도 고민 할 것은 '어떤 기술을 어떤 타이명에 쓸까' 뿐이었다. 또 이터니아에서는 이동에서 기술의 연계까지 풀레 이어의 능력으로 컨트를 해대야 하지만, 전작에서는 L, R키와 메뉴를 불러서 해결이 가능했던 것이다. 이 렇게 이터니아는 전투도 거친데 여기에 내용의 진행 도 초스피드(딴 짓은 많이 할 수 있음)로 이루어지니, 필자는 나중에 스스로 뭘 하고 있었는지 어안이 벙벙 한 상태에서 시계성으로 향하고 있을 때에야 정신음 차릴 수가 있었다. 이것은 메인 시나리오의 내용이 다 소 짧은 것도 원인이 있지만, 일부러 템포를 조절하며 게임을 하지 않으면 계속 전투만 하다가 엔딩까지 오 는 경우도 있다는 것을 암시하고 있는 것이기도 한 것 은 아닐까?

추세를 잘 따르는 게임

데스티니와 비슷한 시스템 상태에서 리메이크 된 PS판 판타지아가 나왔을 때, 리메이크 작품이기 때문 에 변화의 추이가 적어도 어느 정도 얼버무리며 넘어 같수 있었다. 하지만, 유저들은 언제나 새롭고 같수 록 좀 더 격한 것들을 추구하고 있기 때문에 아쉬움을 가진 사람들도 많았으리라 생각한다. 그러나 시리즈 물에서 큰 변화라는 것은 모험성이 질은 것이고 변화 를 추구하면 어떤 형식이던 과저의 것과 대립되며 볼 만이 생길 수밖에 없는 것인데 이번 이터니아에서는 게임을 진정한 의미에서의 '백선RPG'로 바꾸는 일 을 최소한의 위화감으로 성공적으로 해냈다는 것만 으로도 대단하다고 할 수 있을 것이다. 그런 의미에서 개인적으로 이더니아를 해보면 불만보다는 만족하는 사람들이 훨씬 많을 것이라 생각한다.

그라고 다소 마이너한 캐릭터 설정을 사용한 것도 특이한 것을 요구하는 유저들을 생각한 것 같다. 데스 터나에서도 '촌놈'이 동장하기는 했지만, 이번에 등 장하는 '촌놈'은 농촌형 촌놈(그것도 2인조)으로 약 간 충격적(?)인 게 사실이다(그 설정들이 성공했든

아니는 이터니아를 들레 이한 사람들이 스스로 평가해보도록). 여기서 위의 것들만을 놓고 본 다면 이터니아는 사람들에 게 잘 보이기 위해서 많은 최장을 하고 나왔다는 것을 발견할 수 있다. RPG 초기 시절에는 상상 속의 판타지 세 계를 가상의 주인공 을 움직이며 자신 의 의지로 플레이 한다는 것만으

로도 좋았지만



SFC사절부터인가 그 장르가 극도로 발전해 버리는 바람에 이제는 RPG라는 장르는 꽤 식상해져 가고 있다 이런 현실에서 아더니아는 이런 식상함을 최대의 적으로 간주해서 이런저런 신선함을 주려고 노력했다는 느낌이 든다. 그에 따라 메인 시나라오의 분량을 줄이고 부수적으로 할 수 있는 일들은 엄청나 게 늘려놓고, 과이한 설정을 캐릭터에게 불이고, 게임 에 물입하도록 액션을 강화(물입 안 하면 죽는다)하는 등의 변경점은 이 게임은 철저히 유저들의 욕구에 용해서 나왔다는 느낌, 그 자체이다.

아직도 끝나지 않은 테일프…

이번 이터니아의 추이를 보며 필자는 이 시리즈의 후속편이 나올 것임을 확신할 수 있었다. 그리고 또 한 가지 확실한 것은 아마도 PS와는 다른 하드로 발매될 그 시리즈는 이번 이터니아를 포함한 전착과는 비교도 안 될 만큼 변화를 추구할 것이라는 것도… 세상에는 여러 취향의 사람들이 있지만, 언제나 시대에 맞춰서 유서들의 요구를 충족시킬 수 있는 게임이라면 더욱 많은, 더 긴 시간 호응을 얻을 수 있을 것이다. 테일즈시리즈는 이터니아로 그 요구에 용했고, 이제 남은 것은 다시 '즐거운 기다림'을 즐기는 것뿐일 것이다.

PS CARROT

막감기간이라 그런지 몰라도 날씨가 더욱 춥게 느껴지는 건가... 하는 생각이 듭니다. 그래도 이 분점에는 본점보다 더욱 딱뜻한 여러분의 정이 있으니 조금은 추위를 이갈 수 있을 것같지 않나요? 겨울을 기념하여 이번 달의 분점은 화이트 앨범의 유키입니다(난 겨울만 오면화이트 앨범이야...).



천링

<엄청나게 전략> 자 그런 이번 사연의 매인이자 정장 님께 가장 하고팠던 말…. 이번 PS개통을 보고 복히 나 빠님과 인터뷰)느낀 정입니다. 저도 정장님처럼 이생관



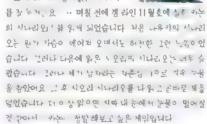
이 비교적 공 정책, 아니 낙 환석이 권입니 다 하지만 : 당시정까지는 내성잭+비관

보면서 치료된 듯). 이런 글 적으면 제미없고 부담되시겠 지만 · 고등이 시절, 저도 구구나 겪었을 '미래' 에 대해 많이 생각했죠. 특히 Lv3 때와 봉인된 직후 ..1개 막연 히 Ani와 Game관련 회사에 취직하고 싶었지만 생활하 는 중간에 효자부지하게 됐고 지금은 추억거리지만 한때 '자살' 도 생각한 적이(아마 리셋 증후군이었던가…) 있 을 만큼 방황했죠 그래 걸 잡아준 게 약간 유치하지만 애니와 점…, 저희 학원 애들도 이런 방황(아니 생각)을 하는 듯 합니다. 저에게 상담도 해오곤 해서 경험난 눈려 주며 치료, 아니 갱생시키고… 아~ 역시 살아 있을 잡혔 권 점장님도 만나고♥) 재밌는 것도 많고 하니 ○ 런 또 샜근(이 인간이 원래 이러려니 하시길). 다시 보론 요즘 들어 부칙 실력 쌓는 '면상' 을 많이 하고 있습다. 불론 입 시용이 아닌). 고등어 시절 전부터 그림 배끼거나 오리지 널(일러스트도) 1리는 걸 좋아했지만 아직도 있습니 다… 최근까진 뜸 - 해서 꿈을 잊고 복하이나 할까 하며 있었는데 나빠님의 인터뷰을 보고 용기를 얻었습니다 점장님과 나타님께 감사! (넙죽)저희 학원 장×길 선생 도 한 실력해서 모회사에 다니며 같이 수업을 하는데 저 도 실력을 쌓아 나빠님처럼 진출한 생각입니다. 괜히 하 지도 않고 중얼거리며 '난 안돼' 하는 것보단 낫겠죠' 흑 시 누가 압니까? 훗날 제가 대박을 터트려 방송과 인터뷰 할 때 "오늘날의 저는 점창님과 나빠님 턱입니다"하는 날이 울지 그 조금은 기대해 주시길(다행이 아닌 분도 몇 있고 그 다시 한번 감사 드리고 라인에 실어주셔서 또 감사 드림다(꾸벅) <다시 엄청나게 후락>

제반 달에 아이서 또다시 엄청난 전지를 보내주셔서 감사합니다. 게다가 첫 도착현지라 기념으로 찾아 관에 움적드립니다. 저의 원고에 대해 이, 정도의 과환을 들은 것은 처음이 아닌가 싶습니다. 그렇게 좋은 글도 아닌데… 천강남의 금을 보고는 저도 나빠라는 총은 친구가 있다는 사살에 감사했답니다. 천강남의 계속되는 0 술학원 참식계획 점장의 계속되는 동안 프로젝트 천강남과 제가 지금부터 힘을 합쳐서 세계를 주름잡읍시다이라는 것은 동당이고 보내주신 사진 중에서 위의 사진을 실은 아유는 가장 않은 분들이 보이기 때문이었습니다(되도록이면 않은 분들에게 매소점(기의 영광을 드리고 싶어서). 뒷모습만 보이는 분들은 약간 마음이 쓰라면시겠군요. 다음달에는 그 분들의 앞부분을 특별히 보내주시면 실어보는 쪽으로 하죠.

BILLE SKY

안녕하세요 점장님' 5 디어 2000년이 지나가는 세해가 밝았습니다 지금 이 균을 쓰는 시간이 정확히 2001년 1월 1일 PM . 시 입니다 백가 왜 이 시 '에 맞춰서 쓰는지 항장님은 아세요' 모르시 겠죠' 죄송하지만 되도 잘 모르겠 어요 워래 제가 쓸데없는데 의미



PS 후시 가는 한글판으로 나올 가능성 있을까요? PC로)

체가 글을 쓰는 시간은 방 10시 45분이군요(의미 는 없군요). 1, 1, 1이라면 그어알로 의미 만행이지 않습니까 그런 유중한시간에 자에게 편지를 써주시 다니… 기쁘기 그지없군요. 감사합니다 흑흑흑, 보내주신 그림은 -- 역시 여성이 성의를 ♥♥하고 있는 그림이군요 저번 달의 눈물겨운 사연을 읽은 뒤라이 그림이 다욱 사연 있고… 그리고 아름답게 보이더군요. 아 그리고 Kanon은 -- Kanon은 -- 혹혹… (장시, 키보드에 눈물이 쏟아져서 키보드 같고) 에 그런 겁니다 Kanon한글판은 이마 이번에 파이캐럿 2를 수입했듯이, 어떤 회사에서 들여온다면 나을 수도 있겠지요? 게다가 전면령편이 있으니 가능성은 더욱 높다고 생각됩니다. 같이, 기대해 볼까요?

이산

점장님! 사년 한해동안 무사히 보내셨는지요? 저는 9박 10 일 가야 휴 가를 무사히 보내고 부대에 복귀하여 남은 군생활 에 열심히 엄하고 있습니다. 이번 휴가 때 부산에 방문해서 건 한 것이라면 F&C보컬 컬렉션, ONE -빛나는 제정로의 피어 노 어레인지 버전, 핸드 메이드 메이의 Ed 싱글과 동안지 4권 용 구했습니다(Air 1권, 디지캐럿 2권, 바람의 검심 1권), 그 중에 가장 비싸게 주고 산 그녀는 시ば한 작가의 동인지엔 글 다 자뜩 T-T-무에 일러스트가 몇 개 그려져 있긴 했지만. 역시 표지만 이쁜 걸 고본 것이 실수였어~;). 몇 달 동안 구입 하려고 벼르고 있던 20세기 엘리스'는 이번에도 들어오지 않아서 보는 이들을 안타깝게 했습니다(헛소리 한 거니 신경 쓰지 마세요). 지하상 가를 돌아다니다가 러브히나 DC 한정판 을 발견했습니다. 무척이나 사고 싶었지만 가격이 장난이 아 니라서…(돈은 있었지만 20세기 엘리스를 위해서… 포기했 습니다) I 그림 또 물건이 들어온다고 하는데 그때 들어오 는 것 확인해서 또 편지 드리지요. 그럼 20000

PS charm님의 코미케 59에서 판매한 CG집 CD를 구입할 것 같습니다

우~ 별써 휴가 끝나셨군요. 제6 있게 보내셨나요? 여러 가지 행복감이 충만될 아이템들을 않이 사셨군요. 그런데 코개본보의 동안지에 그런 숙준 비극이… 그거 동안지라고 해서 무조건 화려한 그림이 가득한 것이 아닙니다. 사신 것이, 어떤 종류인지는 잘 모르지만 제가 산 어떤 동안지가 있는데 표지가 뻔색빤짝해서 즉 구입한 뒤 않고 보니 서를 첫 모음이 더군요. 그래서 한번 보고 동안한 말화도 있습니다. 사전 정보를 입수하지 않으면 주

로 표지에 혹하여 사는 경우가 않죠(시실 그런 걸 노리는 동인작기도 않습니다만~). '20세기 엘리스' 도 주의하셔야 를 것 같은데 자금도 그런지는 모르겠지만 얼마 전까지 프 리미엄 때문에 일본에서 만엔이 넘게 거래가 되다군요(이 리 사김 잘했지…). CHARM의 동인시다는 그나마 프리미 엄이 안불어서 쉽게 살 수 있지만 카약타 유우씨의 동인시 다는 지금 만엔이 대군요 2년이 다 되어가는데 이작도 가격 0 10배가 되어 있는 것이죠. 일본의 시청이라는 게 다 이 렇습니다. 휴우~. 동안시장이 크다고 부러워해야 될지 ... 우리나라는 아러지 않은 걸 다행으로 생각해야 될지

듀오 죠오타로

점장님 보시오 지난달은 이유 없는 이유로 펜을 들피 못했소이다 우선 새해 복 많이 받아 가시오 나 군 x 이 듀 오 죠오타로요. 지금이 t/t이니 앞으로 3일후 1/4일 이 봄 은 집에 가 있을 것이오. 휴가 15일 기뻐도다. 드디어 몇 개월만에 미소녀를 만날 수 있겠구나 으흐흐 과연 무엇부 터 손대야 하나 옛날 것들? 아님 최신 것들? 피아케릿3가 나왔더라면… 이십구나 DC가 있다면 카는을 할텐데 PS 와 SS NGP밖에 없으니, 난 카논이 하고 싶다 아~. 인피 니티 큐어나 살까? 아님 여태 못했던 With you나 인연이 란~팬던트? (이놈들은 같은 놈들이 아니던가). 쌓여만 있 지 제대로 해본 전 아무 것도 없네 RPG도 많은데 대작 파판9, 드웨7, TOE, 겁나게 많네 사기도 해야 되고 돈이 남아도나? 또 군침 도는 프라모델 Wing 0 Custom PG 마치는구나. 하지만 WCPG는 친구 편에 사달라고 했으니 문체없고 아 어서 시간이 지나 미소녀들을 만나러 가야 되는데 시간이 안 가는구나<후라>

뭔가 마지막 말씀이 저의 마음에 사시이칼을 난도 절하는 것 같군요. 그러나! 채가 차금 바빠서 미소녀 를 못만난다 해도 저의 주위에는 언제나 미소녀들로 가득 차 있습니다. 회사 컴퓨터를 켜면 미소녀가 저를 받기 기 시작해서 여러 가지가 있지요. 그런데 이것은 듀오님의 저주였단 말입니까? 지금 이 글을 쓰기 바로 작전 저의 컴퓨 터가 고장나버렸습니다. 크오오~ 그래서 NAC선생의 지리 를 빌려 하고 있는데 NAC선생 컴퓨터의 배경은 그의 이미 지애 겉맞게 순 검정색인지라 저의 작업속도가 현저하게 저 하되고 있는 중입니다. 아니 저 컴퓨터는 정말 듀오님의 저 주로 인하여 저렇게 된 것인가? 아니면 추워서 얼었나…

타앤빌크



안녕하세요 점장 형님!! 간만의 티크입니다^^ 어느 덧 크리스마스가 지나고 새 해가 밝았습니다 뭐, 여러 가지 일이 있고 사건이 있었

던 지난해이지만 러브러브가 가득 찬 마음으로 새해를 맞 이한다면 분명 화려한 한해가 되리라고 생각합니다(불 끈!), 이번 사연의 시작은 아무래도 지난달 말의 그것! 를 강걸레머리의 서태지읍빠~(♥) 콘서트 이야기군요. 생전 처음 갔던 콘서트에 열광적인 분위기는 정말 혹~ 할만 하 더군요^^ 하지만, 역시나 가장 놀라웠던 것은 '소리' 였습 니다 그다지 크지 않은 체육관 안에 꼿긋해 배치된 스피저 들에서 뿜어져 나오는 강력한 기타와 도럼 사운다. 처음에 갈 때 걱정했던, 관객의 함성 때문에 음악을 잘 듣지 못하 면 어쩌나~ 하는 불안감은 순식간에 허무주의로 변해버 리더군요^^ 강락한 사운드에 감탄한 콘서트였습니다 다 만 아직 미숙한 관람문화는 쓰린 입맛을 다시게 했지만요. 우냥 각설하고 ^^ 이번에 라인이 화아아악 ~ 바뀐다는 소 식을 들었습니다. 어떻게 바뀌는 지는 안기부에서 [급 비밀 로 문서화조차 금지된 사항이라고 합니다만 미 FBY의 정 보부처에서 흘러나온 정보로는 첫 달 부록이 점장형의 사 진집과 엽서집, 브로마이드라고 하더구요. 이미 모 홈피율 통해 공개된바 있는 선글래스를 번뜩이고 있는 사진도 들 어가는 것입니까? 우욧!!! 산다!! 산다!!! 산다야! 이 물론 라인이야 내용도 멋질 것입니다^^ 양질의 잡지에 초극강 최종병기미소년절장이 합해진다면 그 위력은 어마어마해 자겠습니다 요음 다음달부터는 전세계 동차 발매인 것인 가!!!!! 사아 뭐 해괴한 사여은 이쯤에서 절고 새해와 라인의 무구한 발전을 기원하면 이만 접습니다. 그림 쪽은 다음달을 기대해 주세요. 콜로콜록 바이바이

우오… 라인이 바뀐다는 정보를 어떻게 알아차리 고 이런 멋진 축전을 유랜만에 보내주셨나요 그리고 FBY에 정보가 누성되는 바람에 티앤밀크님이 알고 계사는 계획(그것은 편집부 내에서 '라인보완계획 프로토 타일 이라 불리고 있습니다!은 무산이 되고 말았습니다. 그것만 아니었다면 자금쯤 라인은 5개 국어 버전으로 발매 되며 순식간에 TIME지를 능가했을 텐데 알아죠. 콘서트 다녀오셨네요. 저는 표를 못 구해서(그거 1시간도 안 가서 애진되었다죠?) 갈 생각도 못했습니다(마감 때문도 있었 지만). 마지막으로 담당의 권한으로 삭제된 부분에 대해서 는…일단 항구하도록 하겠습니다.

PS 이봐요 그런 1급비일을 누살하면 난 나와 지아를 지탱할 수 없게 된단 앞에요. 그 비밀은 밤 한끼 사준다는 약속이 지켜자는 날에 말해주도록 하지

天災日

안녕하세요! 오랜만에 정말 오랜만에 라이올 사서 본 독·자 입니다. 청호에 조금 문제가 생기는군요. 독고로 하자니 쑥스럽고 본명을 대자나 (뭐 나쁘진 않지만) 1 나치나 눈오는 날도 공략이라고요' 호오' 뭐 저야 아수라 의 삶을 고집하는 자기 오려려 그런 삶이 오면 좋아할 것 같습니다. 제가 보낸 E-mail의 제목인 '다. 당신이 세, 세 라송인 것인가 는 세라송님의 아이디를 처음 봤을 때의 경약(기을 담아서 한 번 해 본 헛소리입니다 그냥 무시하 세요(^^) 그건 그렇고 D.A.님은 누구산가요? 이번에 루 나퇴 논 시리즈의 게임에 대해서 적어놓은 걸보고 좀 여 꾸어 보려고 했건만 저의 포착능력이 나쁜 것인지 그분 의 정체를 알 수 없군요 홈 이런 저를 보고 황당해 하진 마시길" 그저 무지의 산물일 뿐입니다! 헛소리는 그만 하고 게임 공략에 대해서 말을 하고자 합니다

<중략> 참 제라송님은 건답을 좋아하시려나? 전 갓 건 담이 좋습니다. 솔직히 말해서 제가 상상했던 도본의 옷과

이미지는 그런 것이 아니었는데· 로봇대전 F(PS판)에 서 도본의 우연하게 나온(우연이 아닌가?) 파일럿 슈츠 차 렴· 전 그것을 보면서 패트를 놓쳤습니다 제가 GB로 보 도돈은 너무나도 물하고 멋있고, 사이님의 그 강력함을 보여주는 녀석이 었지는 너무나도 떨어져 코리 수준으로 보이는 그 모습엔 하아~ 뭐, 지금은 익숙인지 적용인 지 그 모습도 나빠보이전 않더군요.

게임 얘기가 나온 감에 하나 더, 연봉권 사가!! 기대됨 니다 파이어 앤블렘 성전의 계보를 하며(그것도 얼마 전 에) 1 재미에 빠려있던 저에게 이 소식은 엄청난 낭보였 습니다 1 강력한 활의 자무카, 유성검을 휘둘러 대는 아 이라 그리고 그녀와 결혼한 흘린의 자식들(전 이쪽을 연 결해 수었습니다). 뭐. 다른 사리스는 아직 못해봤습니다 만 이 소식은 저에 마음에 엄청난 희망의 숨결을 불어넣었 습니다 대충 이만하고 줄일까요?

PS 이런 헛소리도 사연이라고 할 수 있나요?

PS 2 아. 그리고 루나틱 돈 시리즈에 대해서 설명하신 문에 이것에 관한 자세한 설명을 좀 부탁다. 무나티 돈 3의 무나딱 돈 오닷새아 중 어느 쪽이 나온지. 그리고 이것에 대 한 자세한 설명 좀 부탁드린다고 좀 전해주세요!

3가 훨씬 낫습니다. 헝크 제이트를 통해 꽤러

우선 옆에서 원고 교정보던 D.A.를 불참 아 들어보았습니다. 액션성을 원하신다면

헬 월드를 이동하며, 사건을 해결하는 제야도 있고요. 모닷 세이는 다소 지루한 강이 있거든요. 하지만 모닷세이에는 3에서 볼 수 없었던 약의 의료 등을 통해 약인의 길을 실감 나게 걸을 수 있다는 장점(?)도 있습니다. 이 외에도 PC판 으로 컨버전(물론 한글화)되어 나온 루나틱 돈 4로 네트워 크 플레이를 하는 것도 좋습니다(^^) …라고 하는군요. 저 도 루나뤽 돈 3을 조금 찝적거려 본 적이 있는데, 제가 위 낙 자유도 높은 게임을 살아해서 그런지 적성에 맞지 않아 매려치웠습니다. 난 외길 진행이 좋아~~!!!

테일즈 오브 이터니아 공략에 대해 많은 분들께 감사의 편지를 받았습니다. 저도 열심히 공략했고, 육자들도 만족 한 거 같아 저도 가슴이 뿌듯합니다. 세리송님은 대사 공략 물 안하시는 것 같아요. 라고 말씀하시는 분들이 꽤 있던 데, 사실 페이치가 안되어서 그랬던 것뿐입니다. 다행히 이 테니어는 편집부에서도 현조를 해 줘서(페이지를 넉넉하 게 배분했다는 뜻) 대사 공략을 오랜만에 마음껏 해 볼 수 있었습니다. 하지만 역시 페이지가 부족하는 했지만요.

다음 에기, 저는 도본이라는 캐릭터보다는 그 성우를 알 온 분을 더 좋아합니다. 어떻게 그런 열혈의 목소리를 낼 수 있는가 라며 강단을 거듭했었죠. 그래서 성무이신 세키 토모카즈늄을 좋아합니다. 피이어 암블레임의 신작인 암불 레임 사가가 나오면 공략하겠다며 현재 어원과 대립중입니 다 둘 다 이 시리즈를 워낙 좋아하거든요. 그때도 누가 공 목을 하던 간에 멋진 공략을 보여드라겠습니다. 이만

mint39261

옷'처음 보내는 김상윤이라 합니다 저는 세라송님의 열렬한 광선도입니다 왜 제가 세라쑝(?)님을 좋아하냐면

Playstation

합상 최고의 라인에 최고의 공략만을 선사하여 우라 신도 들에게 희열(*)과 계임의 기쁨을 느끼게 해주시기 때문이 지요 기쁘신가요? 기쁘시다면 답장 꼭 부탁드립니다. 이 번 태월조 오브 이터니아 공략, 끝내 했습니다.제 친구들 이 그걸 보고 라인을 사게 됐답니다. 하하하하 저 이쁘 죠?). 근데, 이터니아에서 SD란 무엇을 말하는지 잘 모르 겠네요. 앞으로도 좋은 공략 부탁드립니다. 차… 며칠 있 다가 새라넘 보러 잘 건데 친구 3명 정도 대려 가도 되나요? 가면 아는 왜 해 주세요.

세라송 기자님 생각해보니까 쓸 말을 다 못써서 다시 된지 올립니다. 용서를… 세라송 가자님은 요즘 어떤 개 임을 즐겁게 하시는지 궁금해서요. 그리고 창세기전 3를 사실 계획이신지요? 꼭 알려주세요. 테일즈 오브 이터니 아에서 이터널 소드 얻으셨나요? 또, 네레이드의 미궁은 몇 테벨에 깨셨어요? 꼭꼭 부탁드립니다

하하… 칭찬 감사합니다. 여칭 있다가 온다고 했는데, 그 여호이 대체 언제입니 까? 미감말은 피하시는 개 좋은데… 뭐, 이 글이 나갔을 때까지 오지 않았다면 마감일, 휴일을 피해 찾

아오시길 바랍니다. 저를 보고 싶다면 제가 있는지도 확인 하셔야 겠구요(저는 꼬리만 내면채 몸을 보이지 않는 신름 과도 같은 존재이므로… 후후후).

저는 요즘 공략 때문에 세분~모프모스의 기병대~(PS2 응)를 이주 재미있게 플레이 했습니다. 공략이 끝나면 그 동 안 못했던 게임들을 하려고 생각증이지요. DC용 센티멘탈 그래피티 2와 이터널 알카디아를 현재 계획 중입니다. 아 PS용 수퍼로봇대전 알패2회째 플레이 중)와 DC용 로도 스성 전기도 이제 엔딩만 낡은 상황이니 이거부터 끝내야 겠군요. 게임 센터에서는 키보드 메니아와 얼마 전 새로 나 온 경찰관 24시(~-단기?)라는 게임을 이주~ 재미있게 하 고 있습니다. 키보트 배나이는 리얼에 도전충인데, 아직은 5~6곡밖에 즐리어 할 수 없지만 열심히 노력 중입니다. 경 찰관 24사는 이주 물건이 대군요. 전혀 새로운 감각의 체 감 게임이라고 할까? 겉보기에는 쉬운데, 뭐상 플레이해 보 니까 상당히 어렵습니다. 음을 많이 움직여이하나 주위 사 람들의 시선에도 신경을 써야 하구요 뭐, 제가 요즘 하는 게임들은 이 정도입니다. 마지막으로, 창세기 전3는 살 예정 없음(단 빌려서 할 예정은 있음). 이터니아에서 이터널 소 드는 얻었고, 네레이트의 미국은 78레벨에 클리어 했습니 다. 얘기를 들어보니 네레이,드의 이 궁물 결리 어하기가 광 잠하 어렵다고 하던데, 몇 번 죽다보면 요령이 생깁니다. 그 요령을 깨닫기 전에 레벨 올리기를 하느라 레벨이 많이 올 라갔는데, 잘만하면 60레벨 정도에도 클라이가 가능할 듯. 레벨이 바뀐다고 능력이 크게 올라가는 건 아니니까요 어 다 까지나 장비로 일어붙여야 합니다. 만족하셨나요?

배대용님

안녕하세요. 저는 인천 회장이라는 놈입니다. 다툼이 아니오라 게임 라인을 읽다가 한 번 쯤 보내고 싶다~라 는 생각이 돌어서요. 저도 라인본지 꽤 된 뜻 합니다. 제 나이 25고, 고등 학생 때부터 본 것 같으니~(그때도 라인 이었나?). 저도 한때는 축어라 게임만 하던 시절이 있었습 니다 예를 돌자면 군대 시청 아니 전경 시절에만 해도 말 년 때 취사반에 풀스 숨겨 놓고 메일 직원들 물래 밤새 작 업을 하던 척도 있구요. 그때가 페르소나 최였나? 아무튼 돌따구들 끌고 가 위낭 파이널로 음료수 내기 한 척도 다 반사였죠. 야! 모두의 골프 2로도 했네요.

< 중략>세라송님에게 사연을 보낸 건 왠지 세라송님이 편해서입니다. 그리고 풀스를 만지고 있기도 해서요. 앞으로 자주 보낼 겁니다. 아 제 필명은(인천 회집) 저희 집이 회집이고, 저도 그 길로 나가려는 사람이라서요. 노력하는 사람이 아름답다… 하하, 세라송님도 항상 건강하시기를 색라송님을 보며 꿈을 꾸는 사람들도 있다는 걸 잊지 마시 구요. 아 마지막으로 띄어쓰기 및 불여 쓰기를 싫어해서 막대로 썼습니다. 알아서 편집해 주세요. 최송~ 가희 되 면 나중에 회에 소주나 한 전 했으면 좋겠습니다. 물론 제 가막대 동생률이겠지만요. 하하~ 카~ 좋다 수고하세요.

을… 군대 시절에도 게임을 했던 사람이 지나이스, 청춘 소년말고도 있긴 있군요. 지나이스는 카무사, 어울리지 않게 미군 현

병을 했던 창춘 소년에 이어 전경 생활을 하면서 게임을 한 인천 회집님. 제가 이는 후배(여도 라인 필자를 하다 군대 에 갔습니다다도 전경 생활을 하고 있는데, 도저히 게임은 꿈에도 끝 수 없는 톡 센 생활을 하고 있습니다. 군대에 있 을 때 게임을 했다는 건 복 받은 거예요.

저기… 제가 화를 굉장히 불어하거든요? 그런데 서울에 서는 화를 먹는데 돈이 많아 들잖아요~. 그래서 그런데나그 소주에다 회 먹지는 건… 공짜인가요(^^). 제 소원 중의하나가 초발과 화를 배 터질 때까지 먹어보는 거거든요 물론 공짜문~(^^). 앞으로 인천 회집님과는 돈독한 관계를 유치해이겠습니다. 아, 그리고 막내 동생활은 아닙니다 제가 조금 더 나이가 않을 뿐이니 그냥 편히 생각하세요. 아~의 얘기하니까 회 먹고 싶다… 스움

임효석님

전 게임라인을 경기 구독하고 있습니다. 저번에는 공략 라인만 두 권이 와서 어렵사리 다시 돌려받았는데, 이번엔 모두 그런 건지 모르겠지만 책에 많은 문제정들이 있었습 나다 우선, 우씨 라인 기획 중에 '저거, 어딘가에서 패러 다라면) 코너가 그 다음 페이지에 한번 더 똑같이 나왔습 니다. 그 다음에는 제가 기대하던 테일즈 공략이 스킬 일 람까지 나온 뭐, 다음 페이지에 스토리 곳약은 안나오고 갑자기 앞에 나왔던 라인 응급실이 또 한 번 나오더니 그 뒤에는 앞에랑 똑같이 라인용급실-코드명AR-사차원의 세재-게임스케쥴-라인 접무실까지 한 번 더 재방송되다군 의 항당합니다). 그 뒤에는 더 옷갑니다. 퍼젝트 가이드 테 일즈 공략이 처음부터 다시 시작되는 겁니다(여기까지만 해도 아, 처음부터 다시 나오는 건가 보다…하고 마음을 놓았습니다) 문제는 아까도 언급했듯이 스킬까지 나온 뒤 다음페이지에 disk | 의 마지막 부분이 공략되어 있고 다음 페이지에는 disk2의 첫 공략이 시작되어 있습니다. 그 뒤 에는 아무 문제 없이 잘 나오는데… disk1의 공략은 없고 왠 황당한 라인용급실-코드명 AR-사차원의 세계-게임스 계술 라인집무실? 중간의 내용이 봉 뜬 셈이지요. 저만 이

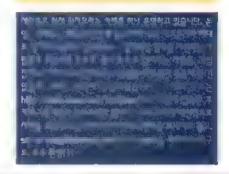
런 건가요? 아님 이번 라인은 모두 잘못 제본되었나요? 빠른 시일 내로 답변주세요. 그리고 말이 너무 심했다면 응 서해주시길… 너무 흥분해서). 솔작히 지금까지 본 라인 중 최악이였습니다. 답변 바랍니다

원래는 개인적인 답변을 바라고 제계 온 사 시원이지만 이런 분들이 많을 것 같아 이렇 게 공개적으로 글을 실게 되었습니다. 그런 책

상태를 파몬이라고 합니다. 임효석님이 받으신 책 외에도 상당수의 책이 그런 문제를 갖고 있습니다. 거의 대부분의 책이, 유세 라인의 원고 결취 현상을 보이고 있고, 않자는 알지만 소수의 책들이 이 터니아 공략 초반부 대신에 라인 용급실, 코드명 AR 등의 내용이 들어간 것이죠. 일단 이런 문제점이 생긴 것에 대해 정식으로 사과를 드립니다.

원래 필자들이 작성한 원고는 얘긴도서로 2차 작업을 거친 후(저희들은 이 과정을 맥 작업이라 합니다) 출력소 로 데이터를 보내 필름을 만들게 됩니다(저희들은 이 과정 용 출력이리 합니다) 그리고 이 골름을 인쇄소로 보내면 필름이 좋아에 찍혀 나와 해야 되는 것이지요. 책으로 나온 내용을 하나로 묶어 현재의 리인 상태로 만드는 것을 제본 이라고 하는데, 이번 문제는 총력한 필름을 종이로 찍는 과 정과 책으로 만드는 과정에서 생겼습니다. 예를 들어 111 페이지부터 120 페이지에 돌아갈 활동을 넣지 않고, 101 페이지부터 110 페이지에 해당하는 필름은 다시 넣는다면 이터니어 공략이 빠지고 라인 용급실, 코드명 ARO 다시 나오게 되는 거지요. 필름이 완성되면 그걸 인쇄소에 가져 다중으로서 저희 라인에서 할 일은 모두 끝나는 겁니다. 그 후에는 인쇄소가 책임을 가지고 골름을 제대로 배치, 책을 완성시키는 것이지요. 저희로서는 종이에 인쇄되는 과정 을 확인하고 자립 수가 없습니다. 그런 이유 때문에 인쇄 작업을 하는 도중에 생기는 문제에 대해서는 저희로서도 손을 쓸 수가 없지요.

이런 문의가 많이 들어왔는데, 이런 책들은 구입한 서점으로 가서 멀쩡한 것으로 바꿔달라고 하면 됩니다. 거기에서 교환이 안 된다면(책이 다 그 상태거나, 제고가 없다면)라는 으로 직접 전화를 하셔서 그 사정을 실명하시면 책을 교환해드립니다. 정기 구독자라면 이마 책을 다시 보내도 될 겁니다. 단, 우씨 라인 내용 중에서 결친 것은 대부분의 해야 전부 그런 상태라서 바꿔도 소용이 없습니다. 이터니아 공략이 잘못된 부분은 소수이기 때문에 제대로 된 것으로 바끔 수있지만… 저도 심혈을 기울여 공략했던 이터니이가 그렇이, 되어서 슬프답니다(TT).





ON THE STREET





전체적인 개편에 이어 아케이드와 휴대용 코너가 합병! 그리하여 '길거리를 지나가 게임장에 들어간 다'와 '길을 걸으며 휴대용 기기를 즐긴다'라는 이미 지를 결합하여 'ON THE STREET"라는 이름으로 새로 태어났습니다!! 많은 응원을 부탁드립니다!!!!!

담당: 어원 & WVF

T

E



···후우 ~ 바뀐 책의 형식에 맞춰 본지에 할만한 공략이 없는 관계로 CD라인에만 잔뜩 공략을 했습니다(3개 -_-) 영양가는 없을 것 같지만 하고 싶은 게임들을 했다는 게 중요하겠죠. 나옴

달에는 FV2로군요·· 아케이트에서는 몇 번 밖에 플레이해보지 못해서 꽤나 기대하고 있습니다 그런 새해 纏많이 받으시길!

1	<u> </u>	남코	FAG
2	더킹오브파이터즈2000	SNK	FAG
3	메탈슐러 그3	3/K	ACT
4	드럼매니아2·dMX	코나이	PAG
5	펌프잇업ParfectCollection	안마디로	PAG
6	EZ2DANCER	어뮤즈월드	FAG
7	편치매니아 북 두의권	코나미	ACT
8	EZZDJ스패셜에디션	어뮤즈월드	RAG
9	사일런트스코프	코나미	SHT
10	삼국전기2	IGS	ACT



상을 치르느라 그란다아 PT 공략을 넣지 못한 것이 심히 유감스러운 일이다. 다음 달에 나가기야 나가겠지만 또 어느 정도 예고는 되었으나 급작스러운 인사이동과 내용의 개편, 섹션의 통합 상당히

정산이 없던 한 달이었다. 그것도 한 번 개편이 있고 나서 금새 또 있던 것이다. 하지만 이제는 어느 정도 안정 궤도로 돌어선 듯하니 안심해도 되는 건가?

新港 3. 福州会

1	WS	파이널판티지	스웨어	FFG	12월 9일	490001
2	WS	우퍼로봇대전 컴팩트2	반프레스토	are	9월 14일	4800엔
3	N64	풍래의시렌2	춘소프트	FFG	92 272	6900엔
4	N64	미尼,오테니스64	는 텐도	ACT	7월 21일	€000000
5	GB	테일죠 오브 판티지아	남코	RPG	11월 10일	4500인
6	GB	포켓몬스터금 은	년템도 -	FIPG	99/11/21	3800엔
7	GB	메탈기,어 Ghost Babel	코너리	ACT	4% 27%	4500연
8	NE4	마리,오스토리	난텐도	APPG	8월 11일	6800엔
9	GB	진여신전생데빌칠드란	아트라스	APG	11월 17일	4300엔
10	N64	이건,오파틴3	년텐도	ETC	126 79	580001

DANCE DANCE REVOLUTION 4th MIX PLUS

하나마 ! 리듬 액션 게임 | 가동중

뭐가 바뀌었나?

4th MIX를 제대로 플레이 해 보지 못한 관계 로 · 일단 서 곡 셀렉트 모느가 추가되었다 또한 인터넷 랭킹 PS와의 데이터 링크 배를 등이 가능 한 링크 모드가 추가되었다고 한다. 총 수록곡이 120곡 이상이라니 질리지 않고 플레이 할 수 있을 텐데 3rd MIX의 국내 흥행 함패로 어찌 될지는



이것이 세분야 주가던 링크 모드 등 지 제미역을 것 같다는

배를 모드다!

4th MIX에 처음으로 추가된 것이 바로 이 배를 모 C.로. 극선택 후에 1 패널을 2회 밟으며 선택이 가능 하다 물론 링크 모드에서 어떻게 보면 3rd VIX의 UNISON 모드와 비슷한 것으로, 파란 화살표는 IP가, 붉은 화산표 - JP가, 녹색은 동사에 밟아야 하는 것이 다 서체적으로 어떻게 대적이 진행될 것인지는



대전 모드 핫살묘만 나눠어 있는 (MSON 모드 같다

추가곡 리스트

댄스 매니아에 수록된 곡들이 대폭 추가된 4th MIX PLUS 물론 국내 가요 도 전재하다(알☆디아라는 잡지에서 3rd MIX PLUS 추천 곡 중 3곡이 가요 였다는 ~) 추가된 신곡에 대해 공개한다

考集	아티스트
CAFE	D.D SOUND
CAT'S EYE (Ventura Mix)	E ROTIC
CELEBRATE NITE	NMR
CONGA FEELING	VIVIAN
DO ME -HIGEO MIX-	MUSTACHE MEN
Lupin the 3rd 78	VENTURA
NASA	BUS STOP
PETT OVE	Smile ok
RHYTHM AND POLCE KOGGS Mx	C. CREW feat CHRIST AND
SEXY PLANET	Crysta Anens
SKY HIGH	LUCYFER
SYNCHRON ZED LOVE (Red Monater Hyper M x)	JOE R NOIE
THEME FROM ENTER THE DRAGON Revise 2001 M K	B3 PROJECT
WONDA (SPEED K MIX)	MM .

DANCE MANIAX 2nd MIX

변경점?

일단 보이는 의견 자체에 큰 변화가 있고, 전체적으로 그래픽 구성에 상 당한 차이가 있다. 꽤나 세련되어 보이는 다자인으로 변경되었다는 것이 상 당히 마음에 뜬다 스타트 시에도 꽤 큰 차이가 생겨나 스타트 버튼만으로 시작하며 정해져 있는 코스 중에 선택하여 플레이 하는 모드가, 좌우 셀렉 트 버튼과 스타티 버튼을 누르면 모드 셀렉티 후 뮤직 셀렉티가 가능하며 왼쪽 벨렉트 버튼 + 스타트 버튼으로 전작에서 좌우 셀렉트 버튼 + 스타트 로 결정했던 커스터마이즈 모드가 등장한다. 이번 작에서는 드디어 스피트



뮤직 뱀싹트도 천착의 단

하면을 주목/ 드디어 스피

의 변경이 가능해 졌다는 것이 가장 큰 변경점이라 하

당함을 벗어났다 도 변경이 가능해졌다면

추가곡 리스트

전작과는 비교도 안 되는 불륨을 차랑하는 DMX 2nd MIX. 새로운 신곡들 만 27곡에 전작에서 계승된 곡 25곡으로 총 50곡 이상의 방대한 볼륨을 자랑 한다' 특히 코라미의 유명 작곡가인 나오키 마에다씨의 신곡이 많이 추가된 것도 주목할 만한 점.

LPS DE DOWN Hyper Euro Mx MEET MY FRIEND BY ZA BEAT MIX TOKYO ALL READY PETIT LOVE CAT SEYE Ventura Mikis TOGETHER AND FOREVER (KCP Esto Mix) BOYS (Fore Mint) TUSTHUMP NG (KCP Happy Mix) BOOM BOOM DOLLAR Red Monster 2000Mits SY JUNE 18 ZE JULY E HAS MURSTE HYPER MX EAT YOU UP (Phot & Mox) DAM DARIRAM IB4 ZA BEAT MIX.

DEODAH K IS HE POST

D. MO c COO COO EDDLY HUNT NGTON JUDY CRYSTAL SMILE dk E-ROTIC CAPTAIN JACK SMILE OF CHUMBAWAMBA KING KONG & DIJUNGLE GIRLS JOE A NO E ANG E GOLD

WH W. FC .. JAHM TARKO . THE VOIN K SS K SS K SS NAOKI test SHANTI ENTER THE DRAGON (G z Island Mix) **B3-PROJECT** STAY (Organic house Version) V-RTUAL MIND Brian Morns leaf Thomas DO ME (MONDO DISCO ITALO STYLE) DJ MOjo K Wit feat Anthony Shoemo # (J-SUNMER MIX) RE-VENGE FUNKY MODELLING SPAKER Mind Parasite TOMOSUKE **Quickering** di TAKA

펀지 매니아 북두의 권 2 ~ 7투우라의 나라로 편~

(パンチマニア北斗の差 ~激闘修理の間端~)

작년, 아케이트에 그어팔로 예성처럼 등장해 많은 유처들을 격투가의 세계로 돌아넣었던 문제와 바 로 그 게임. 편차 매니아복두의 권이빨리도 속편이 동쟁! 복두신권전설의 제 2막이 열린다 : .

코너비 다 작투 내 집 제일 때 근처 가통 예상:



가장 큰 특징은 통신 기능이다

선작은 기계 1대로 1인 품레이만이 가능했었다. 하지만 이번 작에서는 통신 기능을 이용, 2인 대전과 협력 플레이가 가능해진 것(위의 사진에 주목), 그대 의 파트너와 함께 사나이품의 세계에 몸을 먼지는 것이다?

통신 대전 모드

말 그대로 좋아하는 캐릭터를 선택해 대전하는 모드, 규칙은 '오의 대결(臭差對決) 음 이 용해 상대에게서 식상을 뺏어오는 것으로, 2개를 먼저 했은 쪽이 승긴하게 된다. 현재 사 용 가능 캐릭터로 공개된 것은 웹사로, 레이, 라오우, 하트, 자기, 팔코, 카이오우, 아이오 로 이 외에도 더 있을 것으로 보인다.

통신 협력 모드

이쪽은 2인이 동시에 플레이하여 오의 게이지를 모아 상대방을 공격하는 타입으로 단순 한 2인 플레이 모드라고 생각하면 된다. 체력 게이지는 하나로 0이 되면 들다 게임 오버. 사용 가능한 태그 조합은 다음과 같다.

사무모의 여행 편(死期への放立ち間): 케시로 & 레이

당투약 북두, 천공에 두 개의 국성이 있다. 북두십권 계승자 웹사로와 남투수조권의 레이 이 세상에 빛을 되찾기 위한 두 사람의 싸움이 시작된다.

· 신 전설 창조 편(新傳體創造編) : 이인 & 배트

입도적인 제도군에 싸움을 건 복두군의 배트와 현상금 현터 이<u>인</u> 혼란의 시대의 만나 또 거운 우정으로 맺어진 사나이들이 지궁 난세를 헤쳐나간다.

복두 최강 전설 편(北斗最强傳說論): 펜시로 & 라오우

전설의 싸움으로부터 시간은 흘러, 세계는 디사금 어둠에 휩싸이가, 되었다! 하늘은 머지 럽고, 모두 새로운 구세추를 기타리고 있을 때 세기말 구세주 켄시로와 세기말 패자 라 오위 최강의 남자들이 우리들의 앞에 돌아왔다!

전작의 세기말 구세주 전설 편의 스토리를 제외하고 새로운 스토리 5개가 추가되었다. 각 시나리오에 등장하는 캐릭터들은 알아보도록 하자

인·북두인간 전역 현(新北斗神拳值設編)

차 안이라 는 명목하 에 거역하 는 자들을

차례로 처형하고 있는 군사 렴관 바로나와 그의 부하 비스크가 첫 번째 상대.

수상한 최 면술을 사

것이다...

용하는 사 형대 대장 개이라. 녀석이 뱉어내는 임감애 절대 주의해야 할



현상범들을 잡아낸 남자 아 인. 싫전 권법을 사용하여. 마음에 들지 않는 자에게는

일면 권법 면접 판(ケンカ拳法傳說編)

아인처럼



야는데….

터를 생업 으로 하는 거한 꽤 난폭할 것으로 보

현상금 현

바꿔 보이 겠다며 반란군을 조직한 복 주들의 현상금이 걸려 있다.

(ジャコウ)



통치하는 증앙 제도 의 총동 자

라고 오빠

코 그 안도적인 지배력의 두의 군 배트 그 목에는 1만 로 사실 군대를 마음대로 조종한다

以外间层 对心理中来源于语言。

소리아(ソリア)



각일지도.

원두활권 의 사용자 소리아, 적 의 완전한 열살을 선조로 하는 원두황 권…고 힘은 북두성권과 호

권 사용자 복두의 반역에 맞추어 남두도 움직이기 사 작한 것이다.

む 参列シーン兄弟)

사왕하는

여자를 위

해 시대를



원두 황권 직감의 전 사 팔코 원 두 황권을

숨기고 있는 그 몸은 황금 색으로 빛난다고 한다

今라의 나라 理(修羅の歯縄)



수라의 나라로 教物는

도중, 그 앞에 나타 난 해적 '쌍동의 샤 치; 그 선장, 이카 샤치가 켄시로를 좋는다.

수라의 454

지배하 는 것은 무. 그 곳에 서 수백 번도 넘는 사무를 반복해 살 아 남아 수라라 를 리는 남자층 하나.

脚 상대를

2분 이 내에 쓰러뜨린다고 말하는 상급 수라 말프 그 손은 시간 을 재는 모래 시계 를 들고 있다.



권 K XI.

불투유

중 하나인 제 3의 나장 한. 그 권은 질풍 그 자체로 누 구도 그 그림자들 본지가없다.

型・マペテ 型は 型(質・救世主傳設編)



불귀의 곡에서 기 다리고 있는 괴물 수라 그는 켄시로 가 오기를 기다리 고 있었다.



수라를 먹는 나찰 이라 불리는 남자 그도 복투유권의 사용자 중 하나이 다



장으로 켄시로의 천형이다. 카이오 우에게 기억을 봉 인 당해 괜시로를 습격해 온다.

수라의



계승자이자 제 1 나장 북두신권을 중오해 마인이 된 힘으로 왠시로를 공격해 온다.



틀린 그림 깢기 3(HIDDEN CATCH 3)

국산 아케이드 게임 중 거의 최고의 보급물을 자랑하는 물린 그림 찾기 시리즈. 그 최신작 이 드디어 발매되었다(1월 말이면 배포가 거의 완료될 듯). 전작의 게임성을 유지하고 새로 운 시스템으로 무장한 물린 그림 찾기 3에 대해 일아보도록 하자.





이것이 전작 이 번 작도 전체적인 구성은 같다

화면에 등장하는 두 개의 화면을 비교해 서로 다른 부분 5개를 찾아내 표시하면 다음 스테이지로 이어지는 게임으로 서로 다른 그림을 찾아낸 다는 참신한 아이디어와 수많은 스테

이지 패턴으로 해도해도 질리지 않고 재미를 느낄 수 있는 복장을 가졌다 또 한, 2번째 사리스부터 헬프(help) 기능과 아이템, 보너스 스테이지 등의 노입 으로 인해 완성도가 더더욱 상승해 없는 게임장이 없을 정도의 인기 시리스에 다. 현재 틀린 그림 찾기 98, 틀린 그림 찾기 2. 틀린 그림 찾기 2000x 경품 제 임이다), 이 번 작인 물린 그림 찾기 3가 밝매되어 있다

전작까지는 기존 게임장의 기 기에 들어맞는 형태였으나, 이번 작은 평면 모니터와 터치 스크린 형태의 새로운 인터페이스를 도 입해 어뮤스먼트 기기(예인과 하기 좋은…)로 탈바꿈했다 원 래 이 게임이 커플로 즐기는 게 임이긴 하지만……. 외관 역시



몽당연필을 세워 놓은 듯한 깜짝한 디자인으로, 여성 유지들에게 강하게 어필 할 듯 하다 … 다만 다른 기기들과의 크기면에서 차이가 있어 배치 위치를 잡 기가 쉽지 않을 것이라는 게 문제인데~

용 · 당 · 연 · 필

이번 작의 가장 큰 목장이라 할 수 있는 것이 바로 이 몽 - 당 - 연 - 필 혁신적 인 입력 방식으로, 모니터가 평면이 된 이유도 이것에 있다. 각 플레이어는 몽당 연필 컨트롤러를 하나씩 잡고 화면에서 틀린 부분을 찾아 꾸욱 - 몽당연필 끝



에는 스위치가 달려 있어 센서와 이 스위 치를 이용해 위치를 찾아내는 것이다 꾹~ 국 누르는 느낌이 상당히 좋고, 천작들처럼 조금만 벗어나면 불리는 형태는 아니고 어 느 정도 약간 넓은 입력 판정을 가지고 있 다 다만 입력할 때 조금 강하게 입력해줘 야 한다는 것을 알아눌 것

보너스 게임~

터치 스크린 방식에 어울리게 보너스 게임도 전작의 버튼 연타 형식(석상 세우기나 원터 보이 스타일의 닭춤, 마법 물약 만들기 등등)에서 벗어나 새로 운 형태를 도입했고, 상당히 다양한 게임이 수록되어 있다. 화면상에 떨어지 는 문제를 연필로 찍어 날려 버리는 형식의 미니 게임이 보통이며, 상당히 열 심히 연타를 해야 하는 경우도 있다. 역시 협력 플레이블 하는 쪽이 훨씬 재미 있다는 보너스 게임에 성공하면 아이템을 얻을 수 있다.





이것이 물린 그림 찾기 3억 때인 아미지 케워터, 모자 설 특이 1 P. 그에지, 많은 연합이 2P이다

보스 님 어디지 알면스로 바로 보를 형태감은 것이

분기도 있다!



전작까지는 스테이지 구별 형 태로 일직선 진행이었던 것과는 달리, 이번 작에서는 2-3개 정도 의 주재 중 선택하여 스토리를 진행해 나가는 방식으로 변경되 었다 이로 인해 더더욱 다양한 전개가 가능해졌고, 난이도도 전체적으로 하라한 느낌 이오

리스 측에 따르면 '연언들이 즐겁게 할 수 있도록 난이도도 낮추었다' 라그

아이템 사용은

전작에서는 버튼으로 사용하던 기능아지만 시간 아이템 등은 자동 사용이 었다) 이번 작에서는 실제로 버튼이 스타트 버튼 의에는 몽당연필 버튼뿌이

므로 입력 방식이 바뀌었다 바로 화면상에 보이는 화살표에 표시 되는 방향을 몽당연필로 누르면 사용이 결정되는 것. 이제 실수로 헬프를 누르고 눈물을 흘리는 일 은 상당히 줄어들 것 같다 .



스크를 타압 액션 게임의 새로운 장을 열었던 스파이크 이웃의 후속작격(당신, 슬래시 이웃때도 이 말 했잖소...)인 스파이커즈 배를이 나오미 기판으로 발매된다. 이번 달에는 새 로이 추가된 캐릭터를 중심으로 어떤 게임으로 등장할지 점쳐보도록 하겠다.

세가 | MACIN 기관 | 리루 백선 | 2001년 등 발명 여전





과연 내전 게임으로서와 완성도는 어때 !



화면 시진으로 낮이 등 케릭터 선택 대전 역시 가능한 듯 하며, 무조건 4 필요 맞주는 것 같다

시작까지의 이 세임은 확실한 스크롤 형태의 액션 게임으로 통신 기능을 이용해 최대 4인까 지 동시 플레이가 가능했던 그런 친감각의 계임 이었다. 그렇지만 본작은 지금까지와는 달리, 4 인 대전이 가능한 배를 로옄 형식의 대전 계임 으로 변화하고 만 것이다. 현재까지 세부적인 사항에 대해 전혀 공개하지 않았기 때문에 어떤 형식의 게임이 될지에 대해서는 아무도 노른다. 물론, 게임의 원래의 조작감과 시스템, 그리고 배를 로일이라는 등 상 게임의 진행은 아무래도 파워 스톤이 된 것 같다는 불안감이 달려 오는 것이 … 물론 스파이크 아웃이 과외 스톤 처 럼 설비가 높고 빠르지도 않으며 선회도 야간 느라니 큰 두세가 되지는 않으시도 -

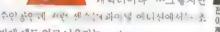
당히 경쾌한 움직임과 장난기가 넘친다는 것 성도. 중국 권법에 가까운 움 직임을 보일 듯.

△HOI∃(SPIKE)

팀 스파이크의 리디 직선적이지만 파괴

심 방 사이 스트 레이트로 적용

공격한다. 가장 다루기 신고 전체적으로 밸런스가 좋은 캐릭터이다 …그렇지만





전에는 전혀 구경하지 못했던 스테 이치 때문 무기도 등장하는데 어 레서아 띄워 스탠레 다른 점이

현재까지 공개된 것은 신 캐릭터 1명 + 기존 캐릭 터 4인, 총 4인의 신 캐릭터가 추가될 것이라 하는

데…, 사진에 간신히 보이 는 덩치 후 관GORNI에 라는 캐릭터도 산 캐릭터 인 것 같은데…



사진을 보면 꼭 저스티스의 배당 바 츠 거대판 같은 녀석이 살치고 있다.

반에 에도 업고 나온다는 - -().

골열 이는 정도의 환성도를 보려를 것 기술의 추가는 불수일 현대 약지는 국민이는 및 얼마라는 거지?

린다(LINDA)

팀 스파이크의 홍일점, 살벌한 남자 들의 세계에서도 화려하게 살아간다 빠른 발기술을 이용해 상대를 공격한 나 나른 캐릭터들에 비해 조사감이 상당히 노득하면

210)E(WHITE)

응석받이라(…당치에 안 여 울리게끔) 팀 메이트는 가운데 분위기 메이커의 역할을 하고 있 다. 덩치에 비해 스피드도 사 서마속도



빠르고 연속기도 안정적인 초보자용 캐릭터

PIOKTENSHIN)

의를 중시하는 팀 스파이 크 최고의 경파 사나이 덤벙대는 화이트를 언제나 나무라고 있 다 이쪽이 리치와 워럴을 경비한 과위 파이터



이카루(HIKARU)

이번 작에 새로이 등장하는 캐릭터로 팀 스 파이크에 맛설 새로운 팀의 멤버이다(신 캐릭터돌 로 이루어진 팀). 현재까지 프로필이나 기타 자세한 것에 대해서는 밝혀지지 않았다 복장등을 보면 성





이렇이야 달었고용해 자예를 떠들릴 웃어 통장한다 우족 이단에 보이는 박스는 대전 레이디의 역할을 하는 듯

NONDERSWAN COLOR

길티기어 프티

[바크시스병역소] 사이 [1월 25월] ACT 4500엔 [클리 전용] 대전 제외를 처원

길티기어, WS로 당당이 등깡

얼마 전에 아케이드와 DC로 2편인 '~섹스' 가 나와 큰 인기를 끌고 있는 길 티 기어가 이번에는 그 여서를 몰아() WS로 이식된다. 물론 휴대용 기기로의



스'의 것이다



변의환강은 느낌언데

이식이니 그대로 이식이 될 라는 없다. "작은(Petit)" 이라는 수식어가 불은 만 큼 어딘가 달라졌어도 단단히 바뀌었다. 캐릭터부터가 2.5동신의 SD이고 케 릭터도 추가되었으며, 시스템은 신작인 '~섹스' 의 시스템이 채용되어 있다

깍지만 편한 꾸변기기(?), 원터코인



이러한 가정용 기기의 방 방 버튼과 거의 같다

본작에서 사용하는 방향버튼(X버튼)은 4개로 나뉘어 져 있어 아무래도 커맨드 입력이 필수적인 대전 액션 제 임에서는 불편할 수밖에 없다. 이를 보완하기 위한 것이 본작에 동봉되는 주변기기(?)인 원더코인이다. 이는 지 용 2cm 정도의 방향키(1)로, 이를 X버튼에 장착(종론)

버트에도 될 듯 함으로써 일반 가정용 기종(SS + FX 기의 방향버튼에 가까운 조작감을 느낄 수 있다. 380엔에 별도 판매도 할 예정이라고

기과안 선 캐릭터 파니

본작에서 추가된 신 캐릭터는 파니(Fanny)라는 이름의 여자 캐 리터이다. PS판에 등장하는 살인의사 불: 해! 볼 존경하여 그의 뒤를 쫓는 어딘가 수

상하고 이상해도 단단히 이상한 간호사. 특대호 주사기를 무기로 쓰며, 기술은 볼 18등6개 생겼다 드해드와 거의 유사하다 꽤 귀엽게 생긴 반면에 얼굴을 쭉

그 외에 최초부터 선택가능한 캐릭터는 6명으로, 파니 외에 기존의 인기 캐릭터들인 카이, 솔, 미리어, 메이, 포 텐건이 5인이 등장하다

늘여서 공격한다든가 하는 기괴한 기술과 능력의 소유자



파니의 각성함상기, 변상에 의 전 후 장으로서 표백을 THE PART SOIL



Nonmerswan Color

와일드 카드

*福历 | 月面 明智 | HPG | 430099 | 首告 48

BAD STATUS CARD

12월호에 소개되었던 와일드 카드 위에는 상태이상이라고 썼지만 이 개인은 「카드」가 상태 이상인 모 게임과는 달리 (거의) 모든 것이 카드의, 카드에 의해 카드를 위해 이뤄진다. 따라서 이동이나 전투니 이벤트나, 훌륭레양에서 일상 다반사로 있는 행동이 모두 카드를 통해 이뤄지는 것이다. 글쎄. 그란디아 PT 의 선례를 보자면 휴대용 기기에서는 상당히 좋은 선택이라고 생각되지만

기본 시스템은 이렇다

2D로 표현된 월드를, 또는 3D로 표현된 던전을 캐릭터를 조작하여 움직이는…이 아니 다 본작은 카드를 선택하여 아동할 곳을 결정한다. 이 덕에 일반적인 물플레잉처럼 앱 위를 헤맬 필요가 하동에 없는 것이다. 좋지 않은기?

본적의 전투 시스템은 일반적인 커맨드 선택 형에 카드 배를 시스템이 가이된 형태이다 (그란디아 PT와 비슷할지도?) 물본 제 캐릭 터부터 플레이어가 사용하는 무기, 아이템과



위쪽에는 작 계약단가 카 트로 아래쪽에는 웹심이 이 계획당한 각종 커맨드 이 개최단한 각종 개인 (PD) 카드로 나열된다

마법에 이르기까지 이것 역시 죄다 아름다운 얼러스트의 카드이다.

이 벤트라고 해서 원가 바주얼 싼 같은 것을 가대하면 금물이다. 오프닝 등의 얼부 예약적 인 것을 제외하면 카드에 그려진 것들만으로 스토리가 진행이 되어 나간다. 여는 '모든

것을 카드로 표현한다"는 대전제에 충실하려는 것으로 보인다.

불론 그 외의 모든 것 역시, 카드이다. 플레이어 캐릭터도 카드 NPC도 카드, 심지어 선택가능한 시나라오조치도 죄다 카드이

지나가는 병원시 도롱빨카드



시나리오를 진행에 보자

공개된 시나라오 '무스터 한도'를 소개한다. 이를 통해 대강의 호몸을 짐작 할수 있을 것이다.

웨스트 개시:

순이 . 당히 일행은 조속히 여쪽으로 발 물름 다 물론도



78 A A108 목적이 연 USO.



유기된 사람은?

보스전, 그리고 클리어

항경게 육표 자전에 도달한 일행을 기다 리고 있는 것은 큼직한 용. 이 용을 이기면 클러 선의, 메시즈 가나오면서 멋지게 훼스 트콤 어기된다





승진한 말했지 좀 다 하이 살대해야 한다 그 명한 축하 에서지다

WONDERSWAN COLOR

기동전사 건담 vol.1 사이드 7

**단하 | 2월 1월 | 8LQ | 4500년 | 월리 전용

날이라! 건닭

지난 호에도 소개되었던 건담 vol.1 사이드 7(이하, 사이드 7)의 발매가 임 박했다. 이미 너무나도 많이 올궈먹힌 내용이라 다소 식상감이 없지 않으나 WSC의 성능을 과시하는 데에는 더 없이 좋은 소재라고도 생각된다.

전투 시스템을 상세히 오겠인다!

지난 호에서도 소개되었듯이 전투는 실시간 즉 리얼타임으로 진행된다. 전 무의 흐름은…

목표물을 혹은 ⇒ 무기를 선택 ⇒ 애니애이션 배를

…이렇게 진행된다. 상세히 살펴보도록 하자

1, 테이더를 통해 목표등을 록 온

우선은 목표물을 찾는 것이 급선무, 레이터를 활용하여 목표물을 찾아 정면

에 위치시키도록 하자.



2. 상대와의 거리에 응하여 무지를 선택

목표물을 록 온하면 무기를 선택하게 되는데, 무기 선택 중에는 일 시 정지가 되므로 침착하게 선택하도록 하자. 무기는 크 게 격투 무기와 사격 무기로 나뉘다



어처럼 거리에 따라 사용 가능한 무기가 남라진다. 위력은 증가 해결 또 공략 한 경기 리와 때다. 명론 원거 리가 되면 또 플리다

3. 에니메이션으로 결과를 표시

무기가 결정되면 그에 응하여 애니메이션으로 표시되며 상황에 따라서는 전응의 이벤트 장면이 삽입되기도 한다







결화는 이렇게 표시된다

##ONDERSWAN GOLOR 위도 유

WS에서도 펼쳐지는 3인조의 사랑이야기



요개 조회 한정판의 나 오라 미규야, 크기는 꼭 오나 상당히 정교하다

본작은 윈도우즈판으로 시작해서 SS, PS로 이미 이삭되어 있는 작품이다. 따라서 내용을 일일히 재방송할 필요는 없을 것이다(뭐 그리 오래 된 게임도 아니고). 결국 중요한 점은 이삭도인데, 우선 이삭도에 있어서는 WS의 화면이 상당히 해상도가 우수한 만큼 걱정할 필요가 없을 것이다(결국 이런 류의 게임은 해상도가 생명). 또, 초회 한정판에는 트레이딩 카드와 나오리의 파규어가 들어간다. 펜이라면 심히 닭을 낼만

선택지에 따라서 누구와 맺어 잠지 결정난다



자 순간의 선택이 10년을 좌 우합니다



대화사에고 나오라, B(아크웨이 이우리 남 뛰어도 눈에이보다는 얼기가 없는 거다 ㅡ.

@ COCHTAL SOFT/F&C CO. Ltd.

한 물건

CAMEBOY COLOR

웃는 계의 모험 SILLY GO LUCKY!

(Manufacturiada) 아 ETC | 4300원 | 컬러 전황

이 것은 무슨 과 게임이냐

···라고 할 독자가 있을지도 모르겠다. 그러나 저작권을 보면 알겠지만 후지 TV가 있다 그렇다면? 그렇다 이것은 TV프로의 게임화인 것이다. 본작은 현재 저기 바다 건너 왜국에서 잘 나가고 있는 '웃는 개의 모험'을 게임으로

만든 것으로, 해당 프로그램의 디렉터가 되어 시청률을 높여 프로그램을 심야 사간대에서 골든타임으로 진출시키는 것이 플레이어의 최종 목적. 실제 프로그램의 각코너가 미니 게임으로 되어 있어, 이를 클리어해 나감에 따라 시청률을 높일 수있다. 뭐 국내에는 별반 관계없는 이야기 시만 원작 프로그램의 인기 캐릭터들이 그대로 충등장한다고.



THE 25"24 COUNT 100

병문 '코스다웨/柳田송시' 먼저주는 아이템 등 필요한 것만 참도록 해자

> © 2001 富士テレビ/Capcorn GAMELINE 2001/知書書替 75

CAMEBOY COLOR

껠다의 전설 이상한 나무열메-대지의 짱/시공의 짱

시공의 항과 현공의 항



と かかり た野の田 自身のは



나오는 것마다 재미있었던 생 다외 최신작인 '이상한 나무 열 메'는 2부작으로 나온다. 발매시 기 또한 3월 예정에서 2월 예정 으로 당겨졌다. 고 해도 2월 말

재하자면 대지의 장은 사계의 지팡이를 써서 계절을 변화시켜가 면서 수수깨끼를 풀어나간다. 또 시공의 장은 라블랜을 무대로 하여 과거와 현재를 오가면서(시간의 오카리나?) 참석한 배란 을 찾아나가는 내용이다

링크 시스템 깨용

이면--;), 각각의 내용을 대략 소

전장(前便 먼저 플레이한 쪽)에서 압력한 플레이어영이 그대로 플레이터 명 O OH져 사용된다 최초부터 하트의 회대치가 4이다 (통상적으로 시작하면 3) 하트 +1 지나리 오가 전장의 후속 내용이 되어 그에 따라 일부 이벤트의 시나라오 변화 내용이 바뀐다 전용 이벤트 추가 단독 플레이 사에는 발생하지 않는 이벤트가 발생한다. 호기 장비의 변화 L1()의 검과 밤돼를 초기참비하고 있다(통상이라면 빈손 현장의 개최터가 등장 , 전장에서 통장한 캐릭터가 게스트 캐릭터로 등장한다



'시공의 항' 의 발단을 소개한다

마용에게 승격받고 있는 유모 인파를 구조하 여 같이 라볼렌 지방을 떠도는 링크, 인파 는 생다의 명으로 라볼렌의 가회(歌姬) 넓을 호위하기 위해 왔다고 한다. 그러던 중

숲에서 낼과 낼의 단짝인 탈프를 발견하지만 그 순간 인파가 사악한 웃음소리를 낸다. 어둠의 사제 배란에게 병의(是依) 된 것이다. 넵의 정체는 시간을 조작할 수 있는 시간의 무 너로, 베란은 넽의 능력을 악용하여 현재를 과거로부터 파 괴하려고 했던 것이다. 넽에 빙의한 베란은 시간의 저편으로 모습을 감추고 그 자리에는 링크와 인파, 탈프만이 남았다.



늘의 소골친구이자 경호영(기인 활포

두 작품은 서로 랑크가 된다. 링크는 패스워드를 통해 이뤄지며 패스워드는 둘 중의 어느 한 쪽(어느 쪽을 먼저 하는 순서는 무관)을 클리어 한 뒤에 표시가 된다. 해 당 패스워드를 나머지 한 쪽을 시작할 때 넣으면 내용 에 영향을 주게 된다. 상세한 변화는 이하와 같아…

네 그 정치는 시간을 포증했 수 있는 시간의 무너이다

CRILE PHONE

요! 루이모

9월 등순 개시 明歌 (· SEC + OS); 916, 917

요! 루이모는 어떤 게임인가?



낼 때도 있다





루이모가 공격 이는 장면

기본적인 게임형식은 육성 시뮬레이션 으로 다마고치나 시멘 등을 연상하면 쉬울 것이다. "요! 무이모"라 핸드폰 속에서 살 고있는 루이모라는 애완 목스터를 성장시 키는 것으로, 2종족으로 나뉘어져 있으며

80종류이상의 다양한 모습을 하고 있다. 화도 낼 줄 알며 웃기도 하는 보통 예완 동물이라고 생각해도 좋을 것이다. 하지만 다른 육성서뮬레이션과는 달리 단지 성장시키는 것만이 아닌 조합커맨드로 다양한 생물로 변하는 것도 가능하다는 특 장이 있다. 때로는 원하지 않은 괴(?)생물이 등장할지도…. 현재 011과 016에서 시범 서비스가 이뤄지고 있으며 2월부터는 017로도 확대 서비스 될 예정이다.

관점은 루이모의 엉짱!



BIJI BID



서 1단계 다락하는 모목도 ...



도 아다

플레이어가 성장 시킬 수 있는 루이 모에게는 1가지 기

숲이 있다. 이 기술들을 사용해 여러 관문을 통과하거나 다른 종족의 투이모 들과 대결해 승리를 하게 되면 일정량의 경험치를 얻게되어 조금씩 성장 할 수 있게 된다. 특히 일정 수의 관문을 통과하게 되면 알 굴리기라는 훈련이 동 장하게 되는데 이곳에서는 더 많은 경험치를 획득 할 수 있으니 분방해 보는 것도 좋을 것이다. 하지만 계속해서 대선을 벌이다보면 한계에 다다른 투이모 에게 더 이상 성장이라는 것은 불가능하다. 이럴 때는 다른 투이모를 가르고 있는 플레이어에게 프로포츠하여 루이모의 2세를 낳아 다시 성장시키는 것 이 가능하다고 한다. 간혹 가다 들연변이 유전자로 인해 결혼에 실패기도 한 다고 하니 좌절하지 말고 계속해서 도전해보자!

배우까가 중요하다?



위에서 설명하였던 것과 마찬가지로 자신의 멋진 2세 루이모를 얻으려면, 배우자 또한 신경 쓰지 않을 수 없을 것이다. 자신은 최강의 몬스터인데 배우자가 따라주지 못하면, 그만큼 능력치의 손해를 보게 될 것이다. 능력치

만이 아닌 외견도 중요하니 골라가며 멋진 무이모를 선택하도록 하자!

MINTENDO 64

동물번깡

선텐도 | 2월 예정 | ACT | 가격 며침

등근 머리를 네모지게 한다!(マルいアタマをシカクくする!)

지난달에 공략이 나간 DC용 L.O.L.을 기억하는지? 본작은 그 L.O.L.과 여 러가지로 유사한 면이 보이는 게임이다. 사각형의 기괴한 풀리곤 캐릭터들이 난무하는 이 게임은 게임과는 관계가 별로 없는 유명인들이 원안을 냈다고 한 다(하지만 지식이 일천한 필자는 아무리 봐도 어떤 사람인지 모르겠다~), 위 의 글은 본작의 캐치프레이즈

괴이하게 심오한 스토리

게임이 생긴 게 괴이한 만큼 스토리도 참 괴이하다.



동물의 세계는 원래 이성(색)으로 가득한 세계였으나 색이 없는 동물들에게 색이 익혀 없어져 버렸다. 색이 없는 세계는 우미건 조하고 채미없기 때문에 약 태어난 돼지인 주인공이 색을 뺏어 간 동물들과 싸워. 이생을 되돌리기 위해 모험에 나선 것이다.

MOHTHAR

주인공은 보잘것없는 돼지. 우선은 필드상을 돌아다니며 다른 캐릭터들을 잡아먹어서 생존해야 한다. 그렇다고 해서 생존만 해서는 안되며 성장도 하여 클리어 조건을 만족, 다음 스테이지로 나아가야 한다.

성장의 단계

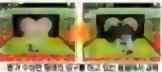
최초의 주인공은 머리에 '나퀴(肉)' 라고 불리우는 판 모양의 피츠 하나가 달 린 빈약한 형태이다. 이 상태에서는 아무것도 될 게 없으니 우선은 필드를 돌아. 다니며 사냥을 하자. 사냥은 상대를 목온하여 공격하여 때려눕히면 된다 그 다



눈앞의 등등을 공해 쓰러치면 잘아먹어리



그러니까. 행색 '나쿠'를 먹으면 황색으로 변태하는 MAIN



또 교육의 결과로 저렇게 2세가 생겼다

음은 죽어 자빠진 상대의 '니쿠'를 먹 사 나쿠에 따라 추인공의 색과 형태 가 바뀌는 변태를 할 수도 있고 이용 통해 강해진다. 또 일정 조건이 만족 되면 교배를 할 수도 있는데 교배를 통해 2세가 탄생되고 그 2세로 플레 이를 이어서 할 수 있다.



웹 처음에는 보잡것이 없다

MINTENDO 64

에코델타

#매도 | 2월 예정 | SLG | 5800원

때난 영화가 있으면 깨난 개입도 있다!

대형 화재라든가 선박의 침몰 상황하에서의 긴박한 상황을 그린 이른바 재 난 영화가 인기를 얻는 경우는 흔히 있는 일이다. 그렇다면 왜 재난 상황을 그 린 재난 게임은 없겠는가! 본작은 저러한 영화에 비해 긴박강은 부족하나 수 장될 위기에 몰린 대형 잠수정을 구조하는 상황이라면 누구라도 상당히 끌릴 것이다. 본작에서 플레이어는 소형 장수정을 조종하여 엘레멘트라고 불리는 해서에 흩어져 있는 에너지원을 모아, 고장으로 해저에서 움짝달싹 못하고 있 는 대형 잠수정에 공급하여 대형 잠수정을 다시 움직일 수 있게 해야한다

이 필요하며, 에너지를 많이 투입하 여 확장시킬 수도 있다. 물론 해저애 는 격도 있다. 하운드라고 불리는 이 적은 가동중인 플랜트를 습격하는데 폴랜트 자체에는 방위 능력이 없으므 로 건너라고 하는 방위용 시설을 설 치해야 한다



開発(個) (報(利用 製用削削)) (場合 社会)) 各年已[BUYER

에게에서는 이렇게

플레이어가 소형 잠수정을 불아 엘레멘트를 모아야 하는 해서는 당연히 어



NAME OF THE PARTY OF THE PARTY

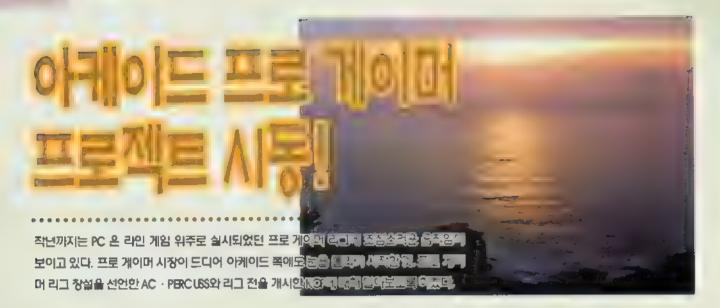
둡고 시계가 좁다. 따라서 시각보다는 레이더의 소리나 오퍼레이터의 안내 등, 청각적인 요소에 의지해야 한 다. 또 해서에는 플래트가 설치되어 있어, 이를 통해서 도 엘레멘트의 희수를 행할 수 있다. 다만 플랜트는 에 너지를 사용하여 가동되므로 정기적인 에너지와 보급





에너지를 사용하여 건너를 강한 적인 공격에 대비 CHAP

Arcade



인터존 21 + PKO의 AC · PERCUSS 프로 게이머 리그

지난 12일, 인터존 21에서 개발한 리듬 액션 개임 AC·PERCUSS의 PKO(PRO GAMER KOREA OPEN) 주최 리그 출범에 관한 공청회가 열렸다. 안건은 프로 케이머 라그를 진행하기위한 AC·PERCUSS 대회의 규칙과 심사기준의보완. 시범 공연등 다채로운 행사가 진행되었다



AC PERCUSS

난타 형태의 게임으로 5개의 드럼 패널 형태의 타격판과 1개의 발판으로 이루어진 리듬 액션 게



임이다 수록곡은 가 요 위주로, 아쉽게도 아직 오리지널 곡은 거의 없는 듯 현재 인 컴 태스트를 마치고 서서히 퍼져 나가고 있다.

프로게이때 레그때 대체

최초의 아케이드 게임 프로 게이머 리그로, 1년

동안의 리그를 치뤄 총 상금 l 억원을 놓고 격들을 벌이게 된다. 현재는 선발된 프로 케이머들을 중

심으로 리그를 치를 예정이며, 대화는 남, 여 개인 전과 커플전으로 치뤄진다 앞으로 선국 고교와 대학부어등을 통해 공개 대회를 열어 서저히 폭을 넓혀 세계적인리그로 이어가는 것이 목적이라고.



생물 해선전에서 우승한 감기석 선수의 시인



커플전 물론 두 사람이 다 올라가 있어야만 하는 것은 아니다

या 1 स्वामा विवास

지금까지 PKO는 때 많은 프로 개이머 리그를 처뤄왔기 때문인지 이번의 AC · PERCUSS 프로 게이머 리그의 경우는 상당히 자세한 규칙이 정해져 있었다. 물론 댄스 개임의 경우 전략 시뮬레이션이나 대전 게임처럼 명쾌하게 승부가 판가름나지 않기 때문에 인체의 움직임을 예술적으로 표현하는 체조나 피겨 스케이팅 등에서 적용되는 규칙을 바탕으로 착성되었으며, 브레이킹 기술을 중심으로 난이도를 표현, 프로란 느낌을 받을 수 있었다 물론 초안인 만



필수 기술중 하나인 일피각의 여성 게이터의 시안

큼 미흡한 부분도 있었지만 공청회를 통해 의견을 수렴하는 등 열성을 보였다. 심사위원은 공개 시험 을 통해 선발한다고 하나 한 번쯤 도전해 보는 것도.

SRS악의 제유, 그리고 공중파

가장 비전이 있는 부분이 바로 방송을 공중파를 통해 한다는 것. 보통은 케이블 TV나 인터넷을 이 용하지만 이번은 공중파를 타게 되는 것이다. 이 로써 게임에 대한 인식을 조금 바꿀 수 있다면 더 할 나위가 없을 듯. 아직 구체적인 방송 시기에 대 한 것은 정해지지 않았다

의 1에 예啡

아케이드 프로 게이며 리그가 열리는 것은 무척이나 환영할 만한 일이다. 현재 국내 아케이드 시장은 상당히 위축되어 있기 때문에 어떤 계기를 던져줘야 할 부분이었다. 이때 어린 방송을 하게되면 구매욕과 플레이 의욕을 불러일으킬 수 있기때문에 상당히 바람직한 일이다. 그렇지만 너무나 프로'라는 것을 인식하기 위해 복잡한 규칙과 어려운 난이도 등등을 내세워 일반인들은 쉽게 접근할 수 없게 했다는 것은 약간 아쉬운 점. 이후에 다른 아케이드 게임의 리그도 열렸으면 한다

THE KING OF FIGHTERS 2000 천왕전

현재 KOF의 개발권을 취득하고 있는 이오리스에서 개최한 대회이다 이 대회에서 16강을 서발해 온 게임 넷으로 방영을 계획하고 있는 첫 이역시 KOF 2001의 국내 개발 홍보등이 면에서 상당히 긍정적인 반응을 보일 것으로 예상된다 KOF 팬으로써 상당히 기뿐일

1. MESA LIP

지난 12월 23일, 남대문에 위치한 MESA 11층에서 이오리스배 THE KING OF FIGHTERS 2000대회가 열렸다. 약 500여명이 참가한 큰 규모의 대회였으며, 이날 토너먼트 형식으로 16강 신출자를 선발했다. 16강 진출자와 소속팀은 다음과 같다



수많은 사람들이 열린 MESA의 어오리스 직영 게임 센터

O)(()	100 全幅 100 100
0 광노	MAD CLAN
김동육	MAD CLAN
박연준	MAD CLAN
장진혁	MAD CLAN
박수호	애스카
인제훈	000-71
882	VIRUS(용주)
손위함	VIRUS(원주)
박병모	
박진광	D.E
김도경	선풍기
박재현	천리안 KOF동
김동현	미정
정모자(닉네임)	청목파
나학준	Deed Offer
변명주	어니언랑



THE WATER THE SHEET SHEET



16강 스톨시에 100부터 학연준 이광도 학수의 역신경 14분 용종 제 장전에 감동적 손위한 변경을 통해 제공한 기계를 제공한다.

선체적으로 장소가 너무 출고 액프 설치가 미흡해 시간이 지연되었고. 신청자는 많은데 하루 안에 대회를 처뤘기 때문에 16강 선발 시까지 단판이었다는 것이 문제였다(덕분에 운이 상당히 많이 작용하기도. 하지만 16강 진출자는 대부분 예상되었던 사람들이고, MAD CLAN과 예스카는 강답답게 각각 본선에 4명, 2명을 진출시키는 기염을 토했다). 그렇지만 대회 진행 자체는 꽤 훌륭했던 편, 여답이지만 가장 불만했던 경기는 패자부활전의 마지막 성기 가히 결승전을 방통제했다.

2 온 게임 넷의리 1방송

이오리스 배에서 가려진 16강은 온 개임 넷으로 방송되는 풀리고 형식의 16강 전으로 순위를 가리게 된다. 이번 리그전은 1개월 동안 방송될 예정 지금까지 철권으로 방송해 오던 온 게임 넷이므로, 갑자기 팀배를 형식에 스피디한 신행인 KOF의 중계를 어떻게 할 것인지 귀추가 주목되고 있다(매주 수요일 방송되며, 1월 17일 오후 8시 첫 방영 이후 1주일에 4번 재방영하다)

3. 앞으로의 계획

이오리스 속에서, 일단 앞으로 6개월 농안 KOF 리그전을 계획하고 있다고 한다. 그리고 현 16강 리그가 끝나기 전쯤 다시 대회 등이 형식을 통해 새로운 참가자를 선발할 계획이라고 물론구체적이 형태는 결정되지 않았지만 통배를 형식의 도입도 심각하게 고려중이라 한다. 이번 대회의 미비했던 점을 보완해 공정하고 완벽한 대회를 열어주었으면 하는 바램뿐 이오리스는 KOF 2001 개발과 맞추어 리그를 계속해서 어어가 다아가 프로 게이면 형태를 도입하고 싶다고

4 KOF 200 1011 EII01/14

현재 순조롭게 개발이 진행중이라 한다 아직 공개

한 단체는 아니지만 2월 말쯤 되면 어느 정도 윤곽 자체는 드러날 것이라고(앞으로 정보는 계속해서 공개할 예정이라고 한다). 가장 민감한 부분인 캐릭터 조속 여부에 대해 끈질기게 묻는 본 필자에게 "아리 확실히 결정된 게 아니어서 말씀 드릴 수 없습니다만 한국 캐릭터에는 변화가 있을 것입니다. 일단 여성 캐릭터도 없자 않습니까?"라는 의미삼장한 말을 남겼다. 기대하고 있어도 좋을 듯



DECEMBER MORPH STREET, AND STREET, BUT STREET, BUT STREET, BUT AND ADDRESS.

KOF THE

현재까지 KOF 서입조에서 한국 스웨이지의 배경은 제대로 된 것이 하나도 없었던 것이 사실어다는 한글은 다 좋랐지, 게다가 어딘지도 모르겠지, 이건 뭐 70년대 도 옷 뜰 배경들 뿐이니~ . 그나마 96 시절 수원성이 가 장 괜찮았는데, 그것도 뭔가 페허가 된 듯하게 그려 놓 있었다는). 그러하여 현재 이오리스 축에서는 한국인들 이 딱 보면 할 수 있고 가장 한국적인 곳을 배경으로 만 들기 위해 고심하는 중이라고 현재 안건으로 올라와 있는 것은 월드컵 경기장, 불국사, 제주도, 대학호, 강남 역 부근, 공통 경비 구역, 고궁 통용통, 이외에도 가장 한국적(그렇다고 꼭 고궁이나 문화재만이 한국적인 것은 아니다.)이라 생각되는 곳이 있다면 지체말고 편 집부로 보내주길 바란다. 이오리스 축에서는 전적으로 유처들의 의견을 반영합 생각이라고(게다가 최후의 버 그나 태스트 플레이어도 국내와 애니아층을 주축으로 이후어질 것이라고 하니 기대해도 좋을 듯! N오 기지는 버그가 없다면 KOF가 아니다 라고 외치고 입지만~) 지신이 고른 배경이 개임에 등장하게 되면 그 아니 즐 검지 않겠는가! 많은 참여를 바란다-



아직도 이예약 수 없는 저 배경 센소

Arcade

THE STATE OF THE S

Tiekken Tag Tournament



안나&니나 윌리엄스

'설권 1' 시절부터 한번도 빠지지 않았던 두 자마 '살권 3' 까지 (PS판 설권3 제외) 별다른 개성도 없어 외모만 달랐지 제속 같은 기술을 사용해서 플레이하니 두 캐릭터의 차별성은 거의 없었다고 보아도 과언이 아니다. 하지만 이번 설권 태그토너먼트에서는(이하 설권 태그) 확실히 달라졌다. 더 이상 안나는 나나의 분신이 아닌 개성 있는 하나의 캐릭터로 태어나게된 것이다. 나나는 설권 1에서부터 3까지 지금까지단 한번도 캐릭터의 성능에서 밀린 적이 없었던 캐릭터이다 하지만 철권 태그에서는 다르다. 강해진 모습은 거의 보이지 않고 대부분의 기술들이 약화된 모습만을 볼 수 있다 여기에서는 철권 태그에서 약해진 나나가 어떻게 살아서 나아가야 할지 그리고 나나의 안나의 실용적인 패턴과 연계기 또 비슷한 것 같은 두 캐릭터가 어떻게 다른지에 대해 알아보겠다

안나의 에거페이트 에로우

이번 참권 태그에서 생긴 안나의 트레이드마크와 같은 기술인 에커페이트 애로우(♪ \--LP)는 발동 빠르고 관정도 좋아서, 실권 전체기술을 놓고 보아노 빠지지 않는 최고급 기술이다. 하지만 달 하나 단점은 상단이라는 점인데 가슴의 발동속도와 판정을 볼 때 그다지 신경 쓰이는 부분은 아니다. 에거페이트 애로 우의 활용법은 다양하다. 우선 발동이 메우 빠르기 때 문에 상대방의 경직을 노리기에 아주 유용하다 하지 반 이것보다 더 중요한 활용법이 두 가지가 있는데 그 중 한 가지는 상대방을 강하게 압박하는 스타일이다 에거페이트 애로우를 상대방이 가드하면 상대방은 가드가 살짝 튕겨나가면서 우선권은 안나에게로 오 게 되어 있다. 이 점을 이용하면 안나의 빠른 기술들 을 감안해 붙 때 지속적인 공격이 가능하다. 마지막으 로 가장 중요한 애거페이트 애로우의 카운터 활용이 다 에거페이트 애로우는 크린히트나 노멀히트가 날 경우에는 상대방이 자세만 약간 흔들리며 넘어지게 나 공중에 뜨지 않는다. 하지만 카운터 히트가 날 경 우에는 상대방을 저 하늘 위로 높이 띄울 수 있다 이

때 들어가는 유용하고
간단한 연계기로는 에
거페이트 애로우 X2-어퍼 스트레이트() LPRP) · 트위스팅 라 운드 룸보 3타() LKLPRK)가 있는데 쉬우면서도 상대방의 애너지를 많이 깎아먹 을 수 있다 계속 말하



지만 에거페이트 에로우는 발등 속도가 아주 빠르고 상대방의 공격을 무시하고 카운터 히트를 낼 확률이 거의 90% 라고 보아도 좋다는 것이다. 그렇기 때문에 상대방이 공격형 스타일이라면 가만히 서서 에거페이트 애로우만을 노려준다면 상대방은 섣불리 공격을 하지 못할 것이다. 에거페이트 애로우는 그밖에 모든 상황에 연계기로 넣어줄 수가 있다. 예를 들어 어퍼로 띄운 다음 에거페이트 애로우 - 원 편치 - 에거페이트 애로우 - 신 편치 - 에 가페이트 애로우 - 신 편치 - 에 가페이트 아니기 때문에 그냥된다는 생도만 알아두면 좋다.

나나의 디바인 개논

니나의 디바인 캐논은 1 / LK or / LK+RK)하면 철권을 계속 해왔던 유저라면 모르는 사람이 없을 것이다. 디바인 캐논은 철권 3 때까지만 해도 아주 강력한 기술의 하나로 꼽혀왔었다 일단 맞으면 공중 연계기로 상대방의 에너지를 거의 반이상 깎아먹을 수 있고 공격을 막혀더라도 경직이 작고 가드 후에는 상대방과의 어느 정도 거리가 유지되기 때문에 공격을 받을 확률이 매우 적었다. 하지만 이번 철권 테그에서는 다르다. 디바인 캐논을 상대방이 가드할 경우에는 상대방과 밀착상태가 되고 경직 또한 철권 3 때보다 커졌다 한마디로 발동이 웬만큼 빠른 거의 모든 공격을 맞는다고 보아도 좋다. 나빠진 점은 이것만이 아니다니나의 몇몇 기술들의 판정이 바뀌어서 공중콤보 조차 더 약화되었다 마지막으로 약화된 점이 한가자 더

있는데, 상단 기술을 100% 회피하던 3 때와는 달리 이번 태그에서는 상단 기술조차 100%가 아닌 50% 정도밖에 희피하지 못한다. 상대방의 상단공격이 확 실히 예상될 때에도 디바인 캐논을 써 주면 50%의 확 를 정도밖에 성공하지 못한다는 것이다. 이렇게 거의 쓸 수도 없을 만큼 나빠진 디바인 캐논, 하지만 봉안 하기에는 너무 아까운 기술이다. 디바인 캐논을 써 주 어야 할 경우는 상대방의 큰 경직이 보일 때만 사용해 추도욕 한다. 그리고 이주 약간 좋아진 면도 있는데 그건 바로 거대 캐릭터(쿠마, 잭시리즈, 오우거, 트부 오우거)와의 대전시에 태그 버튼을 눌러주면 태그가 되면서 낮게 떠야 할 캐릭터들이 더 높게 뜨게 된다. 이 때 태그 공보를 넣어주면 더 효과적인 공격을 할 수 있다. 여기서는 안나와의 팀의 시에 효과적인 품보 하나를 소개하도록 하겠다. 디바인 캐논 태그 • 에거 페이트 예로우 - 어퍼 스트레이트 - 트위스팅 라운 드 콩보 3타를 써주면 상대방의 에너지를 거의 절반 가까이 깎음 수 있을 것이다. 또 한가지 디바인 캐논 우 상대방의 낙법을 이용해서 역가드(역가드 : 상대 방이 낙법하는 순간에 공격을 해서 그 기술의 황이동 추적기능을 이용해서 자리가 바뀜으로서 거꾸로 막 아야 하는 기술)를 노릴 수가 있는데 방법은 다바인 케논 - 헌팅 피(/LK) - 백 스핀츔(1RKLP) 반시

제방향 횡이동 변습· 대시 디바인 캐논 이렇 게 순서대로 해 주면 상 대방이 시계방향으로 낙 법을 쳤을 경우 역가드 를 노릴 수 있다. 이렇게 글을 보면 잘 이해가 가 지 않겠지만 많이 하다 보면 감을 잡을 수 있을 것이다.



페이탈 어택 컴비네이션

안나에게 새로 추가된 기술 중 에거페이트 애로우와 이지선다로 쓰일 페이탈 어택 컴비네이션(/** LPLK)은 상단과 중단을 한번씩 번감아 공격해 주 는 기술이다. 이 기술이 유용한 이유는 발동도 빠르 고 클린히트의 경우에는 2타까지 덩달아 들어간다 게다가 이 때는 상대방에게 막을 수 없는 경직까지 생기기 때문에 쌍장파(--LP+RP)까지 덩달아 보너 스로 들어간다. 앉아서 파하자니 뒤의 공격이 중단이 기 때문에 앉아서 피함수도 없는 노릇이다. 사실 계 속 도망만 다니면서 페이탈 어택 컴비네이션만을 사 용하는 안나는 이기기가 매우 힘들다. 그만큼 성능이 좋은 기술이고 두 번째로 이 기술을 피하려다가 2타 만 카운터로 맞는 경우에는 스턴상태가 되면서 앞으 로 고꾸라진다 이때도 역시 쌍상파를 추가타로 넣어 출수가 있다. 마지막으로 페이탈 어택 컴비네이션은 달레이를 주어서 사용할 수가 있다. 그렇기 때문에 1 타씩 달래이를 주어 한번씩 사용해 주면 2타를 즐린 히트나 카운터 히트로 맞게 되므로 무조건 쌍장파를 넣어주면 된다.

나나의 아가미배기

니나의 모든 기술 중에서 훨씬 테그에서 유일하 게 좋아진 기술이다. 철권 3 때의 경우 아가마배기 (←/ 1 \RP)를 상대방이 가드 했을 경우 경직이 매우 커서 거의 모든 공격을 맞았지만 이번에는 다 르다 발동 빠르다는 전의 초풍신권(-N \ \RP) 마저 맞지 않게 되었다. 하지만 진의 성광열권 (LPLPRP) 같이 바로 발동되는 기술에는 어깨 수 가 없다. 그래도 철권 3 때보다 위험부당이 적어진 건 분명한 사실이다. 게다가 기술 자체에 상단 희피 판정이 있기 때문에 증거리에서 서로 전제할 때에 사용해주기 메우 좋다. 하지만 여러 가술들의 판정 변화로 인해서 곳중 콤보는 약화되었다. 아가미베 기 히트 후의 가장 유용한 콤보는 원부 편치 - 어 설트 콤보(\LKLPRP LP+RP)이다. 이 때 어설 트 콤보를 그냥 바로 사용해 주면 들어가지 않고 🔪 LKLPRP에서 LPRP 사이를 약간 시간차를 주어 서 사용해 주어야 상대방이 뒤집하지 않고 제대로 맞게 된다. 설명만 듣고는 감이 잘 오지 않지만 몇 번 직접 해보면 금방 알 수 있을 것이다. 니나의 아 가미배기는 니나가 이기는데 있어서 아주 중요한 요소의 하나이기 때문에 언제 써 주어야 할지 그리 고 관정에 대해서 잘 알아들 필요가 있다

안나의 헌팅킥 몸보 활용

나나에게도 있지만 안나의 경우에는 확미가 다르다. 나나의 현탕리 콤보(/RKLKRK)는 그냥 간단히 상단 하단 상단을 번갈아 공격해주는 의미밖에는 없다. 하지만 안나의 경우에는 현탕리 콤보가 2타까지 발동되는 순간에 황이동이 가능하다 이 때 황이동만 된다면 그다자 큰 의미는 없겠지만 안나에게는 황이동 도중 나가는 이지선다 기술이 있다

바로 중단가술인 불러디 카오스/웨이동 도증 LP+RP)와 하단기술인 카오스테임(황이돗도츳 RP)가 있다. 불러디 카오스 같은 경우 리치는 짧지 만 중단을 빠르게 두 번 가격함으로써 상대방을 공 중에 띄운다. 이 때는 기술의 특성상 상대방에게 하 트시킬 경우 뒤집히는 경우가 많다. 뒤집힐 경우에 는 간단하게 원 편치 후에 트위스팅 라운드 콤보름 3타까지만 넣어주면 된다. 이지선다라고는 하지만 불러디 카오스와는 달리 카오스 테일은 발동이 너 무 느리고 허트된다 해도 상대방이 카운터로 맞지 않는 한 넘어지지 않는다. 게다가 후속타도 없기 때 문에 카오스 테일 보다는 상대방이 구분할 수 없게 잡기를 사용해 주는 쪽이 훨씬 유용하다. 만약 상대 방아 헌팅각 공보 캔슬의 이지선다를 미리 알고 백 대시를 한다면 그때는 대시를 해서 추억해서 이지 선다를 걸어주거나(말이 이지선다지 안나에게는 직 선형 이지선다는 거의 없다고 봐도 된다. 있다면 잡 기와 쌍장파의 이지선다 정도...) 쌍장파 같은 백대 시 추적기술을 사용해 주는 편이 좋다. 이와 비슷한 용도로 이용되는 크리크 어택(\LKRP)이 있는데 이 크리크 어백도 2타세에 헌팅적 공보와 같이 휭이 동으로 캔슬이 되기 때문에 헌팅리 콩보 캔슬과 같 은 이지선다를 넣어줄 수 있다. 헌팅의 콩보는 증거 리에서 유용한 반면 크리크 어택은 근거리에서 효 과를 방휘한다. 방통이 약간 느린 감이 없지는 않지 만 첫타가 중단이기 때문에 충분히 좋은 기술이다.

나나의 레그 브레이크 콤보

이 기술은 빠르게 하단을 두 번 가격하는 기술로 2 단 찬빛이라고 불리는 기술이다. 이 해그 브레이크 름보(LK LRK)는 발동속도는 보통이고 데미지 는 그다지 크지 않은 편이다. 하지만 나나에게는 목 별히 이렇다 할 큰 기술이 없기 때문에 이렇게 상대 방의 에너지를 깎아먹는 기술이 이주 중요하다. 게다 가 이 기술은 2타가 모두 하단이라서 심리적으로 상 대방을 자주 앉게 할수 있는 기술이다. 나나에겐 중 단기술이 많기 때문에 이런 점은 상대방과 대전시에 상당히 유리한 고자에 서 있을 수 있게 된다. 단 주의 할 정은 이 기술이 경직이 없어보이지만 사실상 경직 이 있다. 상대방이 하단공격을 막고 기상지(예 : 화광 의 도끼짝기)으로 반격을 하면 맞게 된다. 하지만 막 할 확률은 거의 없다고 봐도 좋다. 그 이유는 나나에 게는 레프트 스판 로우 지율라이트 어퍼(... LKRP)가 있기 때문이다. 이 기술에 대한 설명은 뒤 에 하겠지만 이 가슴은 같은 모션인데 뒤의 공격만 중단공격으로 어떠를 공격한다. 눈으로 판별하기는 매우 힘들며 하단을 막으려다가 이 어퍼를 맞게 되면 공중에 떠서 공중 연계기까지 맞게 되므로 확실한 판 단이 서지 않으면 상대방은 앉기 힘들다.

안나의 라이트닝 스크큐

안나에게 있는 별거 아닌 것 같은 하단 기술인 라 이트닝 스크류(\RK)는 하단기술이 별로 없는 안나 에게 매우 중요한 가슴이다. 대미지는 그다지 크지 않 지만 기술이 막힌 뒤와 경식이 없기 때문에 상대방을 공격하는 중간 중간에 한번씩 사용해 주면 상대방은 골머리를 싸운 것이다. 라이트닝 스크류는 공격적인 축면에서만 좋은 것이 아니다. 라이트닝 스크류는 히 트 시에 상대방을 약간 반시계 방향으로 들려놓는 기 능이 있다. 그렇기 때문에 시계방향으로 피해주면서 기술을 완벽히 피한 상태에서 라이트닝 스크유를 먹 여주면 상대방의 배후를 잡을 수 있다. 이때는 상대방 이 뒤돌아 앉아 왼 편치를 한다면 파해가 되지만 만약 다른 기술을 썼을 경우에는 페이탈 어택 컨비네이션 후에 쌍장파 까지 넣어 줄 수가 있다. 상대방이 되돌 아 앉아 왼 편치를 할 경우 백대시로 피해준 후에 성 머숍트 의(/RK)으로 공격해 주는 것도 좋은 방법 이다. 마지막으로 라이트닝 스크류를 상대방에게 하 트시킬 경우에는 우선권이 안나에게 있다. 이 점은 메 우 유리하게 작용되는데 라이트냥 스크류를 상대방 에게 한번 히트 시켰다면 상대방의 반응은 두 가지로 나뉠 것이다. 맞자마자 잘 수 없다는 생각으로 이거면 이기겠지 하면서 발동이 빠른 원 편치 류의 상단 공격 을 할 것이다. 이 때 이걸 노리고 어퍼를 서용해 주면 상대방의 공격을 카운터로 띄울 수가 있다. 또 한가지 의 예로는 그냥 얌전히 지켜보고 있는 스타일이 있는 데 이런 경우에는 라이트닝 스크류를 상대방이 막을 때까지 한번 써보는 것도 좋은 방법이다. 라이트닝 스 크류에는 경직이 없고 하트 시켰을 때에 상대방과 밑 착 상태가 된다. 개다가 발동도 그리 느린 편이 아니 므로 쓰기에 전혀 부당이 되지 않는다.

니나의 오른발

나나의 오른발은 발동 속도는 훨씬 전체 캐릭터에서 2동급이다. 1동급 캐릭터로는 로우나 풀 정도가 있다 하지만 2동급이라고는 해도 때우 빠르다. 대부분의 기술들을 무사하고 카운터를 낼 수 있다 카운터 히트가 날 경우에는 상대방은 뒤로 주춤 밀려난다. 이 때는 아가미배기를 바로 사용해 주면은 상대방은 가드하지 못하고 공중에 뜨게 된다. 한 가지 단점은 상대방이 오른발을 카운터로 맞았을 때에 뒤로 밀려나는 순간에 누울 수가 있다는 점인데 이 때는 공중 연계기는 넣지 못하고 아가미배기밖에 히트하지 않는다

안나의 뤽 섬대솔트 킥

안나의 확 성머술트 직은 발동도 어느 정도 빠르고 중단 기술이기 때문에 상대방의 공격을 피한 후에 차주 애용되는 기술이다. 하지만 조공이라도 늦게 쓸 경우에 는 경직이 만만치 않기 때문에 타이밍을 확실히 아는



것이 중요하다. 뤽 섬어솔트 킥 후에는 간단하고 데미지를 많이 깎아 먹을 수 있는 연계기로 뤽 섬머솔트 킥-섬머솔트 킥(앉아 있는 상태에서 /RK)이 있다. 이때 뒤의 섬머솔트 킥의 경우 뤽 섬머솔트 킥을 사용한다음에 땅에 확자하는 순간에는 앉아 있는 상태가 되므로 바로 /RK만을 입력해 주면 나가게 된다.

니나의 데빌 키스

니나의 데빌키스() ~~ / RP+LK)는 가드 불능기술이다. 데미지 자체는 없지만 상대방에게 히트시킬 경우 상대방은 오른발 카운터를 됐을 때처럼 되로 밀려나게 된다. 이 때는 상대방이 눌더라도 히트시킬수 있는 다바인 캐논이나 아가미배기로 띄워주는 편이 가장 현영하다. 데빌키스의 장정은 상단기술을 모두 희피한다는 장점이 있다. 하지만 그런 반면 데빌키스기술 자체가 상단이기 때문에 상대방이 앉아 있다면 히트시킬 수 없다. 하지만 매발키스 발동 순간에는 상대방은 함부로 움직일 수가 없기 때문에 발동만 됐다면 안심해도 될 것이다

안나의 골드 블레이드

안나에게 단 하나 있는 상대방을 넘어뜨리는 기술인 이 물드 불레이드(왔아 있는 도중에 \RP)는 오우거의 기술과 동일하다. 하지만 오우거와는 달리 파워가 매우 약해서 그다지 유용하게 쓰이지는 않는다. 오히려워에 말한 라이트닝 스크류가 훨씬 유용하다 눈에 보이기까지 해서 그다지 실용적이지 못하지만 그래도 않아무면 좋다. 하단이 매우 약한 상태를 만났을 때에는라이트닝 스크류 보다는 골드 불레이드 쪽이 데미지도 더 낫다. 추가라로는 쟈빙 스핀&라이트 하이 되(↓ LKRK)을 사용해 주는 쪽이 데미지도 괜찮고 쉽다.

니나의 레그 스위브

니나에게 단 하나밖에 없는 상대방을 넘어뜨리는 하 단 기술인 레그 스위브(L \RK)는 설권 3 때에 비해 서 매우 약화되었다. 그 이유는 철권 3 때에는 상대방에 게 스치기만 해도 상대방을 넘어뜨릴 수 있었던 반면 이번 참권 태그에서는 스칠 경우에는 상대방은 넘어지 지 않고 잠깐 주춤거릴 뿐, 이것만이라면 위험하지 않 겠지만 이 때 나나는 기술 서도 자세로 계속 남아있고 상대방은 이때 나나를 공격할 수가 있다. 이 때는 경식 이 배우 크기 때문에 거의 모든 기술을 맞게 된다 그렇 기 때문에 상대방과 밀착한 상태에서만 레그 스위브를 사용해 주어야 한다 하지만 말차해서 래그 스위브를 시도하는 순간에 백대시로 피하면 상대방은 넘어지지 않는다. 하지만 이 때는 방법이 있다. 레그 스위브와 모 선이 거의 똑같은 아가미배기를 사용해 주면 상대방은 배대시 하는 순간의 딜레이에 아가미배기에 당하게 될 것이다. 이렇게 설명만으로는 메우 좋지 않은 기술인 것 같지만 막상 사용해 보면 래그 스위브가 매우 유용하다는 사실을 알 수 있을 것이다. 레그 스위브가 히토해서 상대방이 넘어질 경우에는 상대방이 가만히 누워 있을 경우에는 레그 스위브를 한번 더 사용해 주면 된다 만약 상대방이 바로 일어날려고 할 때에는 자명 스핀&라이트 하여 킥을 사용해 주면 된다. 이 때는 연계기로 될 다. → (LK)을 넣어줄 수 있다.

안나의 스칼렛 레인

다들 잘 알지 못하고 넘어가는 이 스칼렛 해인(/ LP)은 사실 매우 유용하다. 리치는 짧지만 발동이 빨라서 상대방과 밀착시에 이 기술을 사용해 주면 이 기술은 눈에 보기에 경직이 있어 보이기 때문에 상대방은 대부분 발동 빠른 상단기술을 내밀게 된다. (예 : 섬팡열권) 이 때는 레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼 될 사용해 주면 100% 카운터 히트를 낼 수 있다. 이걸 당하게 되면 상대는 가만히 있게 되는데 이 때는 장기와 어퍼 또는 쌍장파의 이지선다를 노릴 수 있다.

나나의 필리의 활용법

나나의 팔리은 매우 위험하다. 하지만 디바인 캐논 과 마찬가지로 위험하다고 아예 봉인하기에는 아까운 기술이다. 이 기술을 잘 활용하려면 공격후의 우선권에 대해 잘 알아야 한다. 그리고 약간의 도박이 필요하다 펼리올 카운터 히트 별 수 있는 거의 확실한 타이 명이 있다. 어퍼같은 기술들로 상대방을 띄운 후에 스트레이트 어피 - 어설트 콤보를 넣어주면 상대방과의 거리가 어느 정도 벌어져 있고 우선권이 상대방에게 있는 듯한 착각을 주게 된다. 이 때 필칙을 사용해 주면 심증팔구는 카운터 하트가 나게 된다. 이 때는 참보로 백 스핀층 후에 다시 필리를 넣어주면 된다. 이 밖에도 카운터 히트를 낼 수 있는 타이명이 몇 가지 더 있지만 말로 하기는 힘들고 스스로 찾아내야 한다.

레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼

이 기술은 하단과 중단을 번갈아 한번씩 공격해 주는 기술로써 안나와 니나에게 있어 매우 중요한 기술이다. 나나의 경우에는 이지선다와 의미가 있고 그리고 안나와 니나가 동시에 가지는 의미가 있다. 그건 바로 1타가 카운터 히트일 경우 2타가 무조전 히트해서 상대방을 공중에 띄울 수가 있다. 1타를 카운터 히트내기는 그리 어려운 일이 아닌데 그 이유는 1타가하단이기 때문에 상단 공격이나 대부분의 중단공격을 그냥 무시해버린다는 점에 있다. 공중에 상대를 띄웠을 경우에는 안나의 경우 어퍼 스트레이트 - 트워스팅 라운드 룸보 3타를 넣어 주면 되고 니나의 경우에는 어퍼 스트레이트 - 트워스팅 라운드 룸보 3타를 넣어 주면 되고 니나의 경우에는 어퍼 스트레이트 - 어설트 룸보를 넣어주면 된다. 카운터 히트를 잘 내게 하는 방법에 대해서는 뒤의 대전 팀에서 설명하도록 하겠다

레이브 킥의 활용

레이브 리(1 NLPRK) 바로 이 기술이야말로 안 니와 니나에게 신이 내린 기술증 하나이다. 경직은 전혀 없고 밤동 또한 빠르다. 게다가 첫타가 카운터 히트함 경우에는 2타까지 히트하게 된다. 한가지 아 쉬운 점은 데머지가 그다지 강하지 않다는 정인데 발동 속도와 판정으로 볼 때 철권 최강급 기술이다. 정말 잘 같은 달래이 개념이 없는 상대라면 레이브 리만 연속해서 계속 사용해주기만 해도 상대는 공 격을 들어오지 못할 것이다. 레이브 기울 유용하게 쓰는 법은 안나나 나나의 기술들의 특성상 물이불 이는 기술이 상당히 강하다. 그렇게 때문에 몰아볼 이는 사이 사이에 장깐 사이의 통이 보이는 타이명 이 있을 것이다. 그 때를 상대는 봉치지 않고 공격을 들어올 것이다. 바로 이 때 레이브 킥을 사용해 주면 상대는 섣불리 공격을 내밀지 못하게 되는 것이고 계속적인 불아붙이기가 가능해 지는 것이다. 레이 브 킥을 써주어야 할 타이밍은 안나나 니나를 계속 플레이 하다보면 자연스럽게 느낌이 올 것이다. 하 지만 레이브 킥의 남발은 상대방에게 짜증을 유발 할 수가 있으므로 걱정한 사용이 필요하다.

백 스핀층의 활용

백 스핀층은 하단 상단을 연속으로 공격해 주는 기술이다. 청권 3 때는 첫타가 하단이었던 반면 이 번 태그에서는 첫타가 복수 하단(?)으로 바뀌어서 상대방이 서서도 막을 수 있게 되었다. 하지만 백 스 편찮은 도중에 황이동이 가능하고 달레이를 주어서 사용할 수 있기 때문에 아직도 유용한 기술이다. 백 스핀톱이 많이 활용되는 경우는 나나 같은 경우에 는 백 스핀층이 들어가는 연계기를 사용해 주는 경 우 2터째를 냈어주지 않고 찢어돗을 반시계반향으 로 해 주어서 레그 스위브와 아가미배기의 이지선 다를 넣어 줄 수가 있다. 그밖에도 백 스핀층 도중에 取이동을 하는 건 상대방에게 많은 혼란을 가져 올 수가 있다. 하지만 2타가 상단이라는 젊은 꼭 명심 해 주어야 한다. 마지막으로 백스핀층의 가장 큰 역 할은 ঘ로 구르는 상대를 캐처하는 것이다. 예를 들 어 나나의 종보가 마지막으로 팔리으로 끝나는 종 보풀 사용한 후에 상대방이 에너지가 별로 없다면 바로 태그를 시도 할 것이다. 그 순간에 대시해서 바 로 백 스핀춤을 사용해 주면 태그를 눌러서 뒤로 구 르는 상대를 잡아 낼 수가 있다. 그런 에너지가 얼마 남지 않은 상대를 끝낼 수도 있는 것이다.

안나의 대전별

안나의 경우 전캐릭터를 상대하는데 있어서 그다 지 차이점이 없기 때문에 박풍신류와 풍신류를 특 별히 구분하지 않았다. 안나는 풍신류 캐릭터와의

대전시에 우위를 점할 수가 있다. 그 이유는 풍신류 의 풍신권은 안나의 에거뙈이트 애로우의 밥이기 때문이다. 게다가 이 에거페이트 애로우만으로 풍 신휴 캐릭터들은 안나에게 함부로 이지선다를 시 도하지 못한다. 고로 공격의 우위는 안나가 거의 계 속 쥘 수가 있는 것이다. 애거페이트 애로우는 상단 이기 때문에 페이탈 어택 컨비네이션과의 적절한 조화가 필요하다. 그리고 안나와 니나에게 공통되 는 상대방을 불아붙이는 패턴이 있는데 그건 바로 어퍼 스트레이트 그리고 원투원(LPRPLP) 편 치와 크리크 어백 콤보 3타(\LKRPLP) 마지 **막으로 원 편치의 조합이다.** 이 안에 레이브 리도 적절히 섞어 주면 아주 좋다. 설명을 하자면 우선 원투원 펀치로 공격을 시작한다. 그렇게 되면 상대 방은 뭘 하나 지켜보게 되고 이 때는 한번 더 원투 원 번치를 사용해 준다. 이 다음부터가 이주 중요하 다. 이 다음 상황에 대부분의 상대는 못 참고 공격 을 내밀게 된다. 이 때 주의할 점은 원투원 편치나 마지막이 원으로 끝나는 공격을 상대방이 가드했 다면 우선권은 나나에게 있다 그러므로 이 점을 이 용해서 어퍼 스트레이트와 원투원 관치 그리고 적 절하게 원펀치로 상대방의 공격을 한번씩 끊어주 면 상대방은 그때 비로소 앉게 될 것이다. 그 때에 는 안전하게 어퍼 스트레이트를 해 주거나 거리가 약간 멀다면 크리크 어때 콤보 3타를 사용해 주고

이 정도면 상대방이 처항 안하고 가만히 있겠다 할 타이밍이 있을 것이다. 그 때는 간간이 라이트닝 스 크류를 사용해주자. 이건 사실 직접 보지 않고는 말 로 설명하기 힘든 폐턴이다. 하지만 한번 익히고 난 다면 안나가 결코 약한 캐릭터가 아니란 사실을 실 강하게 될 것이다. 비풍신류 캐릭터들과의 대전도 마찬가지로 이 쾌턴을 사용해 주는데 한 가지 주의 할 점은 백두산, 브라이언 등 편치공격을 흘리는 반 격기를 가진 캐릭터들에게는 어퍼 스트레이트 보 다는 크리크 어택 콩보 3타의 사용빈도를 높여야 할 것이다. 샤오유의 봉황 자세 같은 경우는 특별한 방법이 없다 방법이 있다면 쌍장파가 샤오유의 봉 황자세풀 공격할 수 있다. 그리고 가끔씩 레프트 스 핀 로우 킥&라이트 어퍼의 카운터 히트를 내는 일 도 잊지 말아야 한다. 상대방의 딜레이는 어퍼나 뤽 심어숍트 킥으로 캐치해 주는쪽이 좋다. 안나는 기 술들이 대부분 직선적이기 때문에 횡이동 반경이 넓은 캐릭터들에게 약간 약한 모습을 보인다. 그렇 가 때문에 그런 캐릭터들에게는 걱정한 백대시로 거리 조절이 아주 중요하다

나나의 대전법

니나의 경우는 위에 설명한 물이불이기 패턴을 기초로 그 사이에 이자선다를 넣는 전술이 가장 효과적이다. 니나의 경우에는 이자선다의 기술이

안나보다 많다. 레그 스위브와 아가미베기의 이저 선다도 있고 반격기를 노리는 상대에게 타이밍이 어긋나게 해서 디바인 캐논을 사용해 주는 수도 있다. 그리고 패턴 중간중간에 대발키스로 상대방 의 중심까지 무너뜨릴 수 있어 더 효과적이다. 니 나는 안나와 달리 황이동 반경이 넓은 캐릭터를 잡는 방법이 있다. 그건 바로 새로 생긴 신기술인 레이 핸즈(\LP+RP)를 활용하는 방법이다. 이 레이 핸즈는 노멀 히트나 클란 히트의 경우는 우 선권이 니나에게 있는데다가 카운터 히트외 경우 상대방이 스턴 상태가 된다. 게다가 횡이동 추적 기능이 이주 뛰어나서 철권 최고의 황이동 기술인 백두산의 플라밍고까지 따라잡기 때문에 아주 효 과적이다. 그리고 마지막으로 니나를 재밌게 플레 이할 수 있는 패턴이 한 가지 있는데 그건 세이크 숏(횡이동 도중 LP)을 이용한 방법이다. 세이크 숏 후에는 장악스템(1 /←)이 연결되어 들어간 다 이 때 잡기와 다바인 캐논 또는 어때 스트레이 트의 아지선다를 이용해 주면 플레이가 화려해지 고 재미있어 진다. 주의할 점은 잡기의 경우에는 세이크 숏이 상대방에게 히트되었을 경우에는 들 어가지 않는다. 나나는 철권 3 에 비해 많이 약해 졌다 하지만 절망할 정도로 약한 캐릭터는 아니 다. 모두 희망을 가지고 연구를 하면 충분히 아직 도 쓸만한 캐릭터라고 느낄 수 있을 것이다.





은고지신(溫故知新)

■: Robert

제 15회 마계촌(魔界村)

지난 회에에서 여전히 1985년, 자난달에서이미 역동이 85년은 매우 결출한 게임들이 출시된 한하이다. 물론 이 때부터 90년대 초년까지가 아버어드 게임의 최고 전성가라고 필지가 개인적으로 평가하는 시개이나 만큼 85년을 글이 특별한 하라고 할 수는 없을 레지만 ; 이번 당에 소개할 게임인 마케존이 나왔다는 사실만으로도 85년을 특별한 하라고 말할수 있을지도 모른다.

1985년에 발매된 게임 중기·장주목을 받는 게임이 바로 이 마마현임 것이다. 마마현은 그 전까지 군소제되었지 중하나 있던 기념등을 단습에 최고의 제자사로 울리놓은 화대의 결자이다. 마마한 이후 기념은 특히 때문게임에서 돼의 추종을 불하하는 제자사로 발전해버렸는데 마케션은 지금도 그 유리를 찾게 힘든 엄청난 에선 게임이다.

arealth Marie 1747

마계촌은 주인공이자 기사인 아더가 왕성을 습격하고 공주를 납치해 간 마왕을 퇴치하기 위해 올로 칠을 나서는 이야기 이다. 아더는 창을 기본장비로 하고 6가지의 장비를 사용할 수 있다 총 6개의 스테이지로 여루어진 예선 게임이다

마계촌은 여러 가지 와마에서 액션 게임의 급자답을 이루 어낸 작품이라 할 수 있다. 여기서 마계촌의 특징 및 현재의 액션 게임들에 미친 영향을 들어 보자



디자인이 멋지디

높은 난이도

사실 이것은 그다지 자랑거리가 될 수 없을지도 모른다. 하지만 마계촌의 난 이도는 이전의 다른 개임들에 비하면 상당히 높은 편에 든다. 익숙해지기 전에는 제 1스테이지도 클리어하지 못하고 죽어버리는 사람이 허다했다. 물론 스테이지를 거듭할수록 난이도는 더더욱 높아지기 때문에 전체를 클리어하는 것은 당시로서는 지의 불가능에 가까웠다. 어쩌다가 스테이지 5나 6을 품레이하는 사람이 보이면 오락실에 있던 대부분의 사람들이 물리와 구경을 하곤 했었다. 록히 플레이어를 기절직전으로 물고 갔던 구성은 마왕을 물리치고 스테이지 6을 클리어했다…고 생각하는 그 순간 '이 방은 마왕이 만든 환각이었다'라는 메시지가 나오면서(그것도 영어로), 다시 스테이지 1에서 시작해서 6까지 클리어해야 진짜 엔딩을 볼 수 있다는 구성이었다. 솔직히 상당수의 사람이 이 부분에서



수많은 개이퍼들을 결망시킨 바 우 그 본국

클리어클 포기했을 것이다. 하지만 마계촌은 그 엄청 난 난이도에도 불구하고 게이머들의 도전의식을 자극 한 게임이었다는 점을 간과할 수 없다. 이 같은 고난이 도의 설성은 후속작에도 그대로 도입되었다. 후속작인 대마계촌에서는 난이도가 더욱 더 높아져 웬만한 사람 도 스테이지 1을 클리어하기 힘들 정도의 게임이 되어 버렸지만 여전히 인기가 높았다.

종스크롭과 왕스크롭의 병행 사용

이전의 액션 게임이 주로 횡스크몰을 사용하고 슈팅게임이 주로 종스크를을 사용하던 부분에서 벗어나 마계촌은 액션게임으로서는 보기 드물제 중스크를과 횡스크롤을 모두 사용하였다. 그야말로 종횡무진이다 이는 전진, 석과의 조유, 액션 왜 환 적의 격퇴라는 상당히 단조로을 수 있는 패턴에다가 맵에 의한 방대權이라는 요소를 집어넣어 게임의 규모를 거대하게 보이게 할 뿐 아니라 게임에서의 라는 요소를 집어넣어 게임의 규모를 거대하게 보이게 할 뿐 아니라 게임에서의

긴장감을 더욱 고조시키게 하는 요소가 된다. 마계촌이후로 각 제작사는 비슷한 유형의 게임들을 속속 등장시키게 되는데 아직까지도 이 마계촌만큼 사람들을 긴장시키는 게임은 보기 힘들다 특히 스테이지 2에서 공중에서 떨어져서 사망할 때의 그 낙하감은… 기껏 해야 두 화면 분량 정도가 고작이었던 당시로서는 메우 강력한 것이었다



여기서 별이를 때 가슴을 들인 개 될지 문안은 아닐 것이다

6종류의 무기

제작자가 6이라는 숫자를 좋아했던 모양이다. 아니면 함마를 표시하는 666이라는 숫자에 자극을 받았는지도, 어쨌거나 아더는 잠옷을 포함해서 6종의 장비를 사용할 수 있다. 무기로는 특별한 일이 없는 한 취로 가쁜 장비인 상을 자용하는데, 창보다 따욱 선호되어졌던 것은 헤버와의 조합에 따라 목은 연시자 가능한 단점이다 어쩌다가 실수로라도 촛불 같은 걸 입수했을 해외 그 낭패감은 상상도 할 수 없는 것이다. 입수한 무기는 사망해도 그대로 유지되므로 그만큼 끔찍한 알도 없다여기서 대부분 쓸데없지만 어쨌거나 6종류의 무기를 소개해 본다.



다양한 캐릭터와 아름다운 그래픽



추인보다 더 원가 있었다 조인. 제도시계의

마계촌에는 굉장히 다양한 캐릭터가 등장한다. 스태이지 t에 등장하는 취 케릭터만 해도 좀비. 까마귀. 식충 식물, 비행기사, 비행마범사(?), 랜드아리마, 보스한 외눈괴물까지 7종류이며 마지막 스테이지를 제외하고는 6개의 스테이지에서 비슷한. 혹은 그보다 좀 많은 종류의 적 캐릭터가 등장한다. 다양한 적들은 그 모습만큼이나 공격방법이 다양하여 매우 상대하기 어렵다. 특히 스테

이지 초반부에 등장하여 플레이어를 미치게 만드는 레드 아리마는 그 행동패턴이 마치 실체로 살아있는 생물과도 같아 많은 사람을 눌라게 하였다. 이 레드아리마는 마계촌에서 가장 언기 있던 조연으로 이후 GB, FC의 '마계촌 외전 레드아리마' 사리 즉위 SFC로 발매된 '대본스블레이즌'의 주인공으로 전격 기용되는 위용을 보이기도 하였다.

그리고 특히 재미있었던 부분이 주인공인 아더가 책의 공격을 받고 집옷이 벗겨지는 부분이다. 이 부분이 사람을 매우 즐겁게 만들었다. 아머는 스테이지를 클리어하면 다 시 얻을 수 있으며 스테이지 중간에도 숨겨진 요소로서 등 장하긴 했지만 벌거벗은 아더가 열심히 무기를 던지다가 적의 공격을 받고 해골로 변하는 모습은 구경하는 사람들 을 매우 즐겁게 하였다.



마지막의 '뽀가약' 이 포언

면 뛰어 올라오는 해골돌을 주의할 것. 상당히 높은 건 물의 꼭대기에 오르면 오프닝 대모에서 곳주를 납치해 갔던 바로 그 마왕(처음엔 이놈이 보스인 줄 알았다)은 만날 수 있다. 생각보다 쉽게 쓰러져 버리는 순간 '아 이놈이 아니었구나'하는 생각과 함께 스테이지 6.으로 넘어가게 된다. 여름이 보스라고 생각됐는데



三年(17)1号 基础(2) 柳 等所以

제 1스테이지…

초반부의 좀비들은 당연히 최고의 잡어(雜魚)들이다. 공격과 정프버튼을 구분 못 하는 초보자라면 모름까. 종비들한테 당한다는 건 게이어의 수치라 하겠다. 중간보 스라 할 수 있는 레드아리아를 몰리치면 약간 난이도가 올라가게 된다. 타이밍을 맞 춘 점프와 움직이는 섬, 모든 액션게임의 기본이라 할 수 있는 부분들이 이 첫 번째 스테이지에 집결되어 있다. 엑션게임의 기본 소양인 '격절한 공격과 석절한 점프'를 어느 정도 알고 있는 사람이라면 무난히 돌파할 수 있다. 어쨌거나 최 봐도 문지기처 현 생긴 이 피물이 스테이지의 보스이다. 당치에 어울리지 않게 엄청난 점프를 해대 는 황당함을 보이지만 주의할 필요는 전혀 없다.

제 2스테이저

제 2스테이지는 점프의 타이밍아 메우 중요한 스테 이지로 낙하(落下)의 무세용을 보여주는 스테이지이다 스테이지 초반부에 보여지는 얼음의 팀을 무사히 들파 한다면 스테이지의 절반정도를 흘리어했다고 봐도 무 방하다. 중반에 나오는 덩어리(**)들은 총 11번의 공격 을 해야 죽는다. 단점을 가지고 있다면 배우 쉽지만 다 른 무기라면 거리를 유지하면서 손가락이 떨어져나가 됩어지면 목는다 진짜로



도록 연타를 하는 수밖에 없다. 덩어리들의 지역을 돌파하고 나면 손가락을 좀 쉬어. 가라는 뜻에서 적절한 점프만이 요구되는 지역이 나오게 된다. 거기까지 무사히 통 과한다면 스테이지의 마자막을 장식하는 두 명의 문지기가 아더를 반기게 된다.

제3스테이지



기사가 등을 던지는 세계에서 용어

제3스테이지는 2스테이지의 긴장감을 조금 풀라는 뜻인지 맺어져 죽는다든지 하는 허무함은 없다. 그저 전진과 점프뿐이다. 낙숭…일까? 초반에 나오는 박취 와 공음 토하는 바위를 제외하면 특별히 새로운 캐릭터 도 없다 중간에 레드아리마가 3마리 나오기 때문에 각 별한 주의가 요구된다. 보스로는 이 세계의 세계관에 어울리지 않는다고 불수 있는 동양의 용(龍)이 나온다

제 4스테이지

많은 플레이어를 긴장과 절망에 빠뜨렸던 것이 바 로 이 4스테이지이다 초반부에 움직이는 밤판의 시험 은 패턴을 완전히 익히고 있다고 해도 상당히 어려운 관문이다. 많은 케이머들이 이곳에서 크나콘 절망을 맛보았으리라 생각한다. 초반의 이려움에 비해 충반 이후의 응암 위의 다리는 상당히 난이도가 저하되어 있다 보스는 스테이지 3과 같은 용



한반 해 봐래

깨 5스테이지

본격적인 종소크를 스테이지이다. 한층 한층 올라가면서 지금까지 출현했던 온 스터들을 거의 다 구경해볼 수 있다. 바닥에서 머리만 내놓고 있다가 가까이 다가가

제 6스테이지



경찰 멋대기리 없는 대화왕, 제짓황고 는 아무것도 언교인되었다.

일단 구성상으로는 마저막 스테이지이다. 스테 이지 5와 거의 비슷하게 중소크를 스태이지에 여러 가지 괴물들이 기다리고 있다. 특히 이곳에는 한 촛 에 레드아리마가 하나씩 포진하고 있으니 끊리어 를 위해서는 엄청난 능력이 요구된다 스테이지의 보스로는 스테이지 5의 보스인 소마왕 2명이 가다 린다. 그리고 중요한 것! 스테이지 6은 반드시 십 · 자 · 가를 장비한 상태에서 흘리어 해야 한다. 그렇

지 않으면 '이 무기로는 마양을 쓰러뜨릴 수 없다' 라는 메시지(역시 영어다)와 함 께 6스테이지를 다시 처음부터 시작해야 한다. 스테이지 6을 끌리어하면 대마왕의 방에 들어가게 되는데 대마왕을 처음 봤을 때의 그 느낌이란…' 한권 놈이 대마왕 이라니는, 하는 것이었다. 단순히 덩치만 풀 뿐 때마왕으로서의 카리스마 같은 게 전혀 느껴지지 않는 그런 캐릭터였다. 개인적으로 마계존에서 가장 마음에 들지 않는 디자인이기도 하다. 어쨌건 대마왕을 쓰러뜨리면 위에 말한 대로 (이 방은…) 이라는 메시지(영어…)와 함께 다시 스테이지 1로 가게 된다. 한번 클리어했던 스 테이지라고는 해도 그리 쉽게는 느껴지지 않지만 어쨌든 같은 과정을 되풀어하여 대마왕을 한 법 더 쓰러뜨리면 드디어 대망의 해피앤딩이 우리를 기다리고 있다.

이식작 및 후속직

Ur 개조 FC,86년 6월 1



하드웨어의 성능에 비하면 상당하 유 수한 이식도를 자

일단은 독립하다

대마계존(아케이트, 88년 10월)

4년 만에 빨매 된 마계혼의 정식 후숙작 무기는 7 종류로 늘었고 무 기의 장비와 황금 갑옷의 착용을 통



해 모아쏘기 형식의 마법의 구현이 기능해 졌고 PCE와 MD로도 아직되었다

초마계존(SFC, 91년 6월)

대마계혼이 발매된 후 이무도 나오리라 고 예상하지 않던 후속적이 SFC로 발매 되었다. 우기의 종류도 많아지고 모아쏘기 가 없어진 대신 갑옷에 따라 무기가 감화 되는 형태를 취했다. 난이도는 시리즈 최 약의 년이도를 자랑한다.

마계존(GB, 99년 8월) ····

GB의 능력을 다시 보게 했던 작품으로 FC판을 기반 으로 하고 있

으며 어떤 부 부에서는 오해 려 FC판보다 나온 그래픽을 보여 준다



캠콤의 액션게임은 오랜 동안 많은 사람들을 즐겁게 하고 있다. 게임기로의 이

식이나 예뻐레이터 등을 통해 지나간 것들은 다시 품레 이 해봐도 정말 재미있는 것이 캠콤의 게임(특히 액션)

이다. 마계촌은 그러한 캡콤의 액션 개인의 시발점이 된 불후 의 명확이다. 이러한 작품이 후 속작이 나오지 않은 채 다른 개 임의 소재로나 이용되고 있다는 건 조금은 슬픈 일이다.



이건 내가 위하는 게 아니야…





-THE KING OF FIGHTERS FAN CLUB!!-

예! 안녕하세요! 다시현역으로 복귀(······) 한어윤합니다!! 이제VWF님과함께 꾸려가게 되었네요. 코너 이름은 일단 Stay Cook과 차량 기치를 절묘하게 (···) 혼합한 Stay Cook Station으로 하기로 했습니다. 일단 전 팬 클럽을 유지해야 겠는데요 ^^, 그렇어쨌든 갑니다! 아치하차 · 새해복 많이 받으시길!

- 담당: 어원 & WVF-

일단…설문 조사 결과를 다시 발표하도록 하겠습니다"

BA	또는 부활, 스키욧!	HALENE ADEL
	₹A)-47 교	. 65 pts
21	기스 하위드	17 pts
84	장거한	15 pts
A)	226	14 pts
9	Olykolotokary	14 pts
71	테라보기도	13 pts
21	K	13 pts
	F	11 pts
7	Get AL	
		10 pts
19	02/0 0/25	9 pts
-	시일부이 이이	9 pts
44	15 H (B ple
13,	하이데른	7 pts
	택A.M	6 pts
2.	발표 콘스	5 pts
P _	야부키 신교	5 pts
44	라온	4 pts
9	뭡	4 pts
字.	Aptitive Entrop	4 pts
3	스마트 장거한	4 pts
<	중 희번개	4 pts
£ .	44	4 pts
-7 t	発す口巧	3 pts
l _v	人/オストラ 豆	3 pts
	0(0)以 4(以 4)	3 pts
+	카구리 시스투	2 pts
Ŷ,	쿠시나기 사이슈	2 pts
2	90	1 pts
i A	보도 키스미	1 pts
위	人を今	1 pts
ı.j	श्रम्म्)	1 pts
12	亨四 臺	1 pts
194	게니츠	1 pts
354	로도 유하쿠	1 pts
19	나카인 도 베니마루	1 1 pts
32	네오용자오	1 pts
	게망트	1 ota

의왕 오면 제 라 티		
12	順 皇	69 pts
28	화번개	29 pts

350	장거한	25 pts
4=	2.	14 pts
57	(19 old	12 pts
6.2	은 전시()	9 pts
7.2	±5' %.0'å∈	8 pts
8 :	マストレントウ ☆	6 pts
٥,	山外の京城山の津	5 pts
	25	4 pts
112	4个	3 pts
4 5	카스의	3 pts
1,	전훈	3 pts
114	dèr Di	3 pts
11 6	시죠하나고	3 pts
119	9:	3 pts
1.	州 星	2 pts
179	人分ス分置	2 pts
179	중학 소설	2 pts
179	ACH SUIGH	2 pts
214	시킨수	1 pts
2197	铅	3 pts
21	ODIAN MAI	f pts
216	01A-0 11-014U	1 pts
215	אופוגוק בוקסו	1 pts
214	사가 지가 무리!	1 pls
240	월요 준소	1 pts

설문조사의 결과 그리 많은 분야 참여해주시지 않았지 한 물표로 여해 구사나기 교 씨의 존속 희망 1위 자리와 빠 오 근의 뇌을 희망 1위 자리는 저의 근혀지고 알았습니다 뭐~그런 거죠~~

SIMA

안녕하세엄" 대학 가기에 여전히 바쁜 시마입니다~ 후우 1간 잘 지내셨다지요 ^^ 전 잘 있었어요 수능 끝 나고 하루 정도는…수동이야 많은 분들의 격려 먹어 잘 봤 어여 정말 그치마 처에겐 아리 '실기'라는 뭐다란 과제 가 덕분에 학원에서 일주일 내내 AM 9 00 10 00PM까지 그림을 그리죠. 케하…지금두 학원 갔다와 서 쓰는 # 그래서 역사나 저만의 사간을 가질 시간은 없어요

만화두 못 그리구 T_T. 수능 보기 일주일 전 좀 왼팔을 다쳐서 기브스를 했었는데 이게 영 불편해서리 오락두 못

하구…지금은 어거지로 안 아프다구 우겨서 뺐는데 괜히 ● 듯··주역을 잘 수가 없더라구요 T_T 그래서 래버두 3 손가락으로 잠구 들리기~{그래두 기보스 행용 때 보단 나 요-_-(). 그치만 북두의 권 못해유~크옥 -전 초급두 못 깨 여~~뚱병이 시러•ㅅ! 제 친군 겠는데~~훅 이 녀석 말로 자 기가 싫어하는 人이라 생각하니까 잘 된다고…무서운 너 성…네 - 함본 된 손 택시 오락 실력 밝혔가 제대로 안되네 요 T_T. 그림두 안 그린지 꽤 되서 펜션하는데 부돌 ×2 아 아--바보가타-- <증라> 어윈님두 아마노 요시타카 님 좋 아하세여? 전 팬이에요~우우~파판 이후로 반해버렸어 요~^^*. 넘×100 좋아~~일러스트 정말 환상적이지 않나 여? 용~그치만 개중 암첫도 모르는 人員(대부분 女) 그림 이상하다구 욕해여!! 까울~!! 어디가! 왜! 머! 어때서!! 크 후···T_T 우씨~ @! 응·· 제 편지 정신없으셔죠? 죄송···제 가 생각없이 쓰면 좀 이래요~^^; 해옛~이해를~금 학교 생활 열심히 하시구요 항상 건강하시길 기원합니다!! 어만 중이죠

선물 감사해요! 원래 가득해도 식후라는 싫어 하지만서도 체로장은 처럼네요! 홈) 지금 제 컴퓨터 위에서 이나 않아 있습니다. 이동 모리가 참 글군요 어떤듯 감사~ 1건 그렇고 열심히 돌았었는데 학교 꼭 붙으세요! 손은 이재 괜찮으신지? 게이머는 손이 생범합니다. 생명(그물 제도 오른 순독이 관절임이라는 지는 에서로 등을 잃고 있습니다만 ^^) 이야, 이마는 요시 대한 점은 전투 에선부터 무척 좋아하던 분입니다. 뭐할 까 1 신병 혹은 분위기에 압도되었다고나 함까요 정말 멋지죠 ^ < 서대지점 콘서트는 예약을 오전에 어떤 표가 대존에 알프는 40만됐대에 가래되었다고 하다군요 하하지만 소트) 어땠는 이번 ACA에도 갈레니기게되면 무슨에 꼭 즐겁도록하겠습니다. 그림 ^

PS. 학교는 그렇게 열심히 하지 않았음에도 F는 없군요

[반열의 등대

<천락> 테스크림준 OX 관련 기사는 재미있게 봤습니다 오오오옷! 이것이 테스님의 위움! 하~아~누~눈물이… 테스님의 아케이드 전출은 현재 위기에 처해있는 아

PS 장하다 현대 세가 너희들이야말로 진정한 용자… 가이니라 크림즈너다

으움・저는 저런 곡선이 많은 형태의 기체는 별로 중이하지 않습니다. 가장 중이하는 메카 디자이 너는 카토카 하자에는 작고는 해도 1 위에 별로 중 아하는 사람은 없다는 --)은 만큼 원가 들씬하고 각이



있는 가체(갓 건덤이 나 V2 건담 왕 제로 커스텀 같 은 1를 선호하죠 과 연 데스 사이의 유력은 어디까지일자

지나가던 코립주녀 NAC : 이번 달 CD 라인에 데스님 OX 공략이 나갑니다 SIE~~~G DEATH

분노 개이지 MAX 가로 (위대하고 중고한 지은 공국의 수식아를 (그런 ZOCK같은) 데스 크림준 따위에게 들어 다니까 " 자이이 이어크 지옥에게

됨가 귀찮아진 아음 . 사용은 딸데 가서 해 (옆에서 일짱대는 NAC에게) 할 말 있나?

NAC BAE JOEATH PROME,

어원: 기원이(

PS 주민 등록중 발금은 안원 PS 2 노는 것도 지겨울 때가 많답니다.

미스테리

안녕하셨겠죠? 예? 자요? 언제나 제수가 없는 초 불행 人 얼럭키 미스테리죠. 지난 12월은 어떠셨는지…뭐 '원고 에 치여서 살았다"라는 내용의 대답을 하실 것은 뻔하지만 ^^; 저는 참 엉망이었습니다. 초 언럭키 파워가 2000년 마 지막을 화려하게 장식해 주려는 듯 동쌀을 부리는 바람 에…졸업 얼마나 남았다고 그세를 못참고 기습한 학생과 때문에 머리 자르고(아, 물론 頭가 아닌 毛졌죠 ^^;) 노처 너한테 PCS(SAL 기자님과 같은 기계죠)를 했기질 않나. 방학식날 거껏 받아온 PCS가 세면대로 뛰어들질 않나… 하긴 가져가서는 만들 장소(학교&욕실, 하지만 학교에선 별 소리를 꺼 놓는다구!! 난 억울해~!")에 가져간 제 잘못 도 있지만 다른 언럭키도 얼마든지 있는데 왜 하필이면… (아니, 이 정도인걸 다행으로 여겨야 하나~?)게다가 더 엄 청난 언러키는 바로 풀리곤 KOF의 동영상이 어윈님, 제가 보내드린 메일은 보셨는지…나우누리로 보냈는데…이… 그러니까 지난 달에 매일 확인하러 PC방에 갔다가 본 건 대요 KOF 동영상이라길래 별 생각없이 봤는데…세상

에…플리곤 교와 이오리가…어원님…그것에 대해 어제 생각하십니까. 자난날에 어원님께서 강력하게 부정하시길래 처도 에써 잊으려 하면 그 시점에 발견된 그 동영상 말입니다 국내에서는 그런 에기가 없었으니 수입은 아직인 듯 하지만 국내는 왜국이는 플리곤, 플리곤이란 말입니다!! 수입될 가능성도 있 · 다 · 굿 · 욧!! 무워어어~!!(폭주중→ 제어중→때어완료). 이제 그 나석이 수입되거나 2001이 플라곤이 되면 맹세한 바가 있으니 KOF계를 떠나야 하겠 군요…<하라>

일단 언학가 파워를 하걸해 드리지면 · 그 동영상 윤 꽤 오래 전에 떠돌아 것으로 내안 쪽의 어느 人이 만든 것으로 사료되는 간단층, 말하면 사가 동영상

입니다 필리되는 쓰레기 _ ... 그 어색한 움직임 하여 이런 한 기억에군요 ... 결론은 한 떠나도 된다 입니다^^

-당시의 반응-

NAC : 절차 소크군요 ·

3D는 컬쳐 쇼크야

어원: 그렇군 대단한 월리타다 오'차 크로스 카운 타반 그런데, 저기 나온 신기술들은 추가해도 괜찮을

것 같은데 그래

같으 붙잡이지 김 모 감독의 괴착을 방불게 하는 수준 이로그

·현재 상황·

같오, 그건 그렇고 내가 박오야? 왜 같으야?

어원 소타임이다 같인

210: 500000800000000

Kyo's Wife 애랑

케해~ 얼마전에 약수에서 커플대회가 있었다지요~. 저 도 배 참가하고 싶었지만 역시 대구에서 설까지 지주 왔다. 갔다 거리기엔 우리가 많이 따른다는 ... 배 아쉬워하고 있 었는데 대회되 사람들에게 들은 이야기로는 커플대회 이번 에는 환전 여성대회 급이었다고…이 소리 듣고 꽤 눌렀습 니다. 저번에 커플대회에선 여자들은 완전 들러리고 거의 남자들만의 1:1 게임으로 생각될 정도였으니까요 게다가 이번 커플대회 상품을 풀었을 때도 역시... 이건 결국 개인전 이로군…이라 생각된게 드케 1대…커플대회 들어서 하는 거 1동하면 그거 팔아서 돈을 나누라는 건지…. 솔직히 커플 대회에 진짜커들이 잘 없을 뿐만 아니라 진짜 커플이라도 과연 드케를 타면 쉽게 양보할 수 있을까요? 그야말로 이건 개인전…이라 생각했죠~~_-; 그런데 이번 대회에선 여성 등의 실력으로 인해 토너먼트가 화지우지되었다는게 직접 보지못한 저로서는 놀라울 따름입니다. 아아~여성 게이머 들이 많이 늘어났고 또 그녀들의 실력도 이젠 남자에게 크 게 뒤열어지지 않는구나…라는 생각에 밝은 우리 나라 게임 문화에 대해서도 생각 하구 또 무언가 저도 비록 허결이지 만 같은 여성 게이어로서 기분이 아주 좋았습니다. 한땐 저 도 여성 게이어이지만 여성 게이어는 대부분 허접이다 라는 편견에 여성개이며 알기를 이주 우습게 알고 한때 여성계이 미 중에선 킹오파 최강이 되고 싶었는데~^^;;;. 요즘은~하 하하… 어쨌든 그런 것들로 안해 조금 기분이 좋은 애랑이 었습니다~ >_< 얼마전 우연이라지안…킹을 굉장히 찰쓰던 남자친구와 킹대 킹으로 불어서 이겼었답니다~그래 역시 기분 캠~ >_< 으레~ 하지만 2000은 너무 안해서 실력은 나날이 동네급으로 내려가고…(을 동네가 약수동이라면 이건말도 못하지 ~___). 아우~ 다시 한번 원의 자리를 꿈꾸는 예량이 있습니다~__.

커플 대학라 저는 이번 에 마감 때문에 대회 구경도

옷 했답니다 - - 재미있면을 것같은 데 으 결과는 대충 이는데 예상한 팀이 우승을 했더군요 어차펴 대부분 커플 이너고 단순히 대회를 위한 프로젝트템이죠. 요층은 얼마나 잘하시는지 궁금하기도 했는데 위, 같이 나갈 사랑도 없었고, 흠 홈 이번



달에 원래 청오파의 수상한 좀보 리스트가 나갈 예정이었 습니다만 어렵시다. 기판을 발려다 놨더니 7 제가 말씀을 부려서 ... 결국 얼반은 어원군은 네모지오용 7 트리지를 구입하기로 마음을 굴했다죠 - - 다음달부터는 수상한 좀 보통기다하셔도 좋을 겁니다 홋 - -

PS. 보통 상품 타면 여성쪽으로 불이주지 않을까요? -_-,

무꺽 백수

안녕하세요. 그랑 한 번 보내불라고 발약 中인 무백입니 다. 그러나~자신에게 이번 말 하긴 슬프지만 처란 나석. 색칠에 관한 한 천하무쌍의 초바보인 듯…(어떻게 된게 몇 달간 살색을 못씁니다~~_-(). 많은 수편덕에 그냥 연필이 라면 갓마즈나 건당 커스텀가(알트론 백구) 정도는 거의 자유자재로 그릴 수 있는데(…사람보다 로봇이 더 그리기 쉽습니다…덴드로비용 같은 건 무리지만) 팬이나 바커는 거의 죽음이라는…정말 죽어도 안되길래 약 받쳐서 '그래, 확 죽을만다"라고 말먹고 지옥 목훈을 할 생각입니다. 그 권 이유로 당분간 안녕히 계시길, 달인…까지는 무리라도 어쨌든 수행을 쌓아 돌아오립니다(아, 책은 계속 삼니다. 그림을 익힌 후 사연 보낸단 에기^^), 그리고 제가 구하고 폰 ANI는 봉신서 구할 수 있는 일반적인(?) 것들 말고도 마 크로스 TV판. 이데온, 단추가, 드래그너, 당가도 A 등등 이쁜바 구하기 힘든 ANI들 말입니다... 드래고너나 발디 오스는 태초의 대백과 시대부터 동경해오면 작품들인데 구하기는 진짜 하늘의 별따기…(언젠가 매돈 벌면 DVD 로!). 뭐, 당장은 돈도 없고 하어랑도 미속하니 그렇의 떡임 니다만 ^~~어졌든 언젠가 찾아뵈면 이 만화광 녀석을 좀 지도해 주시죠 ^^;;(꼭 부탁드립니다~~~). 그램 야만 안녕 히 계시길, 전 이만 펜을 장삼의 지옥의 수행도로…크후후 후~. <하약>

사 나 날 전자는 자에게 오지 않았습니다 도 제 리타 설문은 마감이 지난 후에 전자가 도착해 어 짜할 방법이 없다군요. 그건 그렇고 음표 제트 스트립 어 돼온 빠오 군에게 치명적인 타격을 주었군요. 대단합니다.

건담에서 대형 됐다고 좋아하는 가로 호오 효씨를 능가 했군 최강인에

어원: 그런데 체트 스트림 어택은 노란색 만나면 도망쳐 아도지 있다?



고민하는 기로:그런 그 송式이 수송기였어?

PS 다이가도 전짜 처절하군요 감사히 받겠습니다.^^ PS2 통신서 구할 수 없는 것은 국내에서는 거의 구할 수 없으리라 보시는 것이 - - 마크로스 이데온 단쿠가등은 통신상에서 구하실 수 있습니다. 전찰을 구할 수가 없어서

STAY COOL?

· 다음 달 부터는 킹오파의 고정 페이지가 생깁니다. 물 톤 연속기 발굴 부분일 것 같은데, 현재 최초의 목표 스트 라이커는 게망트 선생을 생각하고 있습니다. 물론 그 의에 수상한 녀석들을 좀 연구해서 사용 스트라이커 종류를 좀 농려볼 생각입니다~,

• 다용달에 제 생일도 있습니다!! 축하해 주세요 ^^(-----펜벤하군 -_--;). + 97년엔 발렌타인 데이와 점쳤었 답니다 그 날의 비극은 지금도 잊지 못하는 · 언 산·····). ···홈···그러고 보니 다음 달에는 절부단 의 제 2 차 아마게돈이

앙병 오메윈

안녕들하세요?

추운 날씨에 사무실에 장박하서 개인만 하고들 있는 건 아니신지 모르겠네여~~

전 정통진에서 해안 경계근무서고 있는 군밥입니다. 부 대에서 군사우면을 외무적으로 한 통색 쓰라는군여… 그 래서 쓸데가 없어 고민하다가 라인생각이 나서 이렇게 팬 을 들었네여… 뭐 기분 나쁘실 수는 있겠지만 저도 라인을 사랑하는 독자였다는 걸 앞아주십시오. 썩어도 군에 오기 건에는 매달 사봤었고, 집에도 수십관씩 있으니까요. 급하 게 쓰다보니 글씨가 영~ 엉망이져? 이해해주십시오 ^^; 전 내년 7월에 나갑니다. 얼마 안남았지… 나가면 다시 라 인 사를 생각입니다. 그럼 오락 열심히 하시고여 좋은 해 계속 만들어 주세여… 저도 열심히 근무 서겠습니다. 그럼 이마. 안남~

2000 12 18 From 정동진에 군발이

시우성에 장박해서 게임만 온 아니고 방박해서 원교를 열심히 써야겠죠. 난데없이 의무적인 근사 우편이라 혹시 그것은 우편료 수없이 줄어든 정롱부의 옵모?(일 라는 없겠지만) 뭐 원래 군대라는 곳이 좀 부조 라(비리라는 뜻의 부조리가 아니라 그워나 철확적인 의과 의 가가 많은 곳이라 아해가 안 가는 게 좀 많은 곳이지요. (참고로 나는 군대라면 쌍수들고 싫어하고 군대 0 0회 만 들어도 그 자리에서 일어서는 사람입니다. 그러다가 보니 군대라면 무조건 부정적으로 보는] 하지만 그 #에 독 자와의 의사소통이 된다면 또 그걸로 좋지 않냐 싶으면서 도 음자금원말을

저번 달에 이어 또 다시 팬을 듭니다. 해해 다음 달에 또 써두 되냐구 울어봤었는데 대답도 안해주시구… 잉~ 궁 급하다는 핑계로 또 씁니다 또 써도 되는거 맞죠? 쓰는 건

내 망인가? 아제 2000년이 지나구 새해가 됐네요. 백국은 트셨는지… 저두 1살을 더 먹어 19입니다. 주민등복증도 빨리 밝급 받아야 되는데, 기자님은 몇 살이세요? 맞다. 그 리고 여기에 계재된 글을 보구 약간 실망했습니당 확실히 게재되고 싶음 본 게시판으로 보내면 거의 확실히 게제가 된다는 답변의 글과 위탁에 열서가 안 오는 게시판이라 는… 이 굶을 보구 여기 있는 게시판에 올릴 글이 없어 그 냥 대충 제 글을 올렸다는 그런 생각이 들었어요. 그러면 안되는데… 기자님께서 제 글을 올리고 싶어서 올려야 되 는데…TT 이 페이지가 더 늘어나길 빌며 이만 쓰겠습니

PS ① 전 N64가 있는데도 제일 기본적인 소프트 마리 264를 못해봤어요. 꼭 사서 해봐야지.

② 새해 복 많이 받으세요 또 써두 되는 거 맞죠? 꼭 답 변율~ ^^

2001 1.1 井平市平

물론 더 쓰셔도 되느냐에 대한 단은 물론 환영이 라는 답을 드리췃습니다. 아다함 아유가 없죠 또 생긴치 엄마 안 되어서 환역 만큼 오늘 날이 적은 것은 당 연하고 나골 루고자 확보라는 차원에서도 투고할 부음 유 채(?)채()겠죠 으움. 그리고 이번 달부터는 Stay Cool과 통합되어서 레이지가 오히려 줄어들어버린 셈이 되었습

Ps. 그 그런데 나는 N64가 없군요. ②복 않아 받으십시오

저는 라인을 1998년 2월호부터 지금까지 보아온 독자 입니다. 그러는 동안 염서도 수없이 보냈지만 도대체가 한 번도 통하는 적이 없으니… 처음 보내는 사람들도 마구마 구 뿜히던데… 라인장! 한 번만 뿐야 주십시오 그리고 라 인에 라인용급실 문의 편지를 그것도 거중 1000원을 넣어 보냈는데… 도대책가 한달이 되어도 답장이 없으니…

2월호 107페이지를 보십시오. 뚜렷이 개제되었 습니다 체가 남의 돈을 거쳐 먹는 모리배는 아 법 여하른 NAC씨가 이목으로 넘겼지만 결국 답병은 NAC42; 쓴-

Take Jun

용하고 싶다면…이라 그런 나네? 후핫핫! 안녕하십니 까 역장 아저… 역장님, 유랑의 방랑대 Jun입니다. "처음" 이군요… 오늘은 눈이 아주 많이 왔습니다… 한 10cm 쌓 인 듯 하군요. 하지만 여자 친구도 남자 친구(*)도 없는(이 사 오니 아무도 없다~~~;) 저로센 집에 있을 뿐~ 요즘은 게임 분감종(아무래도 SNK GALS… 공략 때문이야)에 걸려 KOF 2000도 SNK VS…도 제미없어요- 계다가 NGPC 뉴 타이불은 어디로 간 건지· · R-3가 무지하고 싶 구나… 안피니티 큐어… 그래픽이 아치 원터스완만큼 좋 아보이는 군요~ 그래서 푹 사려고 하는데~ 라인에선 리 취도 없고 공략도 없어서 약간 실망스럽네요~~이번 달에 게임매거잔이 휴간을 했더군요~ 아쉽습니다 이제 남은 사람들은 긴장하시겠군요. 이대로 영영 문 달나 라인은 성 마 안 그렇겠죠? 우리 동네에선 게이머즈가 좀 더 팔리는

것 같네요(2~3개월 전부터) 아~ 전 또다시 유랑을 떠날 지도 모르겠습니다… 왜냐구요? "한 곳에 고인 물은 썩는 다"란 말이 있듯이 "그냥"이죠… 안 떠날지도… 이번달에 예독자 열서… 어원님께… 화랑군에게… 그리고 역장 VVVF(근데 VWF감이 혹은 WVF감이 보여요… 레슬링 메니아인증 알았습니다)께 한번 무더기로 보내는데 뽑히 면 에전 정상인 독자의 "4회 연속 콤하기"와 같은 신기목 여겠죠? 방학인데 없다. 보충도 안 하고…위다보니 기자 가 되는 조건이 있던데 저는 해당사항에 없더군요… 허나 한 가지 "특별한 능력"(내 생각이나)이 있어야 되는 곳에 해당되요… 기뻐 그것은 "다른 사람들보다 PDA의 격투게 임을 잘 한다"입니다. 자타의 공인(*)도 받았고(추위 친구 들 뿐이지만) 하니 이제 남은 것만 하면 되죠… 그래서 노 력을 할 생각(이, 이화 만화는?!) 아~ 괴로워용… 대학 갈 생각 없는데 그냥 "부담"되네요…NGPC… 참 좋은 게임기 입니다. 2000년 12월 전까지 제일 좋은 게임기였고 할만 한 격투게임…도 있고 아. 세상은 포켓은 서장인 것을… 진짜 SNK 결조 파이터즈 2, SNK VS CAPCOM 2, KOF R-3는 안 나오나요? 전 이것 때문에 살고 있는데… 이것들 은 다 32메가 or 64메가로 만들어 졌으면 좋겠습니다. 64 메가 가능하죠? 원더스완은 128메가도 되던데… 밀는다 SNK! 다음 64메가닷~! 요즘 원더스완 컬러와 캠보이A 를 사볼까(돈도 없어?) 하지만… 역시 SNK소프트를 살면 다… 우리 동아리 "TAKE"는 아제 3명 남고 활동도 안하 고… 망한 게 아닙니다. 아직은!! 그러니까 역장님 부탁하 나 하죠(이거 왠지 부탁때문에 편지한 것 같네…) 팬팔이 나 같이 그림 그럴 동료 구합니다. 펜팔은 남녀노소를 불문 하고 동표는 아무 동아리에 소속하지 않은 20살 이하는 라 인독자들이면 OK! 주소는 인원광역시 남구 도화2봉 677-20 1등 3반 Take Jun 으로… 요즘 라인에서 점보이나 원 스완 공략하는 것을 보면 호못…하나 어제서~ NGPC는 봉인인가… 인피니티 큐어-則た니… 어쨌든 이제 MOBILE-CUBE LINE에 평생 용답을지도… 화항씨 때 났나요? 아이--- 이제 쓸 에기에 한계인가~- 이 쿄 그림(원 래 흑백에 TAKE팀원 모집 중이인데…)이 망원차맣기지 의 처음 실린 그림이길…세해 복 많이… 아니, 여자친구 생 기시길…

2001 1.7 Take Jun 91-



지연 관계도 있고 하니 간략히 답변을 드리자 면 먼저 네오포켓 공략이 없는 이유는 나오는 게임이 없기, 때문입니다 참고로 받아 일정표에 는 지면 관계로 실자 못했지만 현재 NGP로 예정된 밥에

작은 25일 발매 예정인 파치스로 아루제 왕국 포켓 DH2 의 1개준입니다. 이런 상황에서 공략을 하는 것은 별로 의 이기 없겠죠(으음 파치스로 게임을 공략해야 할지는~.), 그리고 회랑씨는 3월 4일 군대 간다고 합니다. 예, 그리고

학교히 제가 받아 본 독자 사연 중 에서는 최초의 1람이 되기는 합니 다만 Stay Cool과 통합이 되면서 최초라는 수식어를 불여야 할지는 좀 매매하군요 - 아 머물씨의 도 발용 아이템에 대한 반응은 ' 홋, 제가 그 정도의 도밖에 넘어가지는







들어가기 전에

전작과는 틀리다! 전작과는!

본편 쿠우지는 전자이랄 수 있는 '가면 라이다' 의 '가면 라이더 V1'의 뒤를 있는 '1번째 작품이다. 그러나, 선사과는 어느 정도 같은 노선을 걸으면서도 완전히 다른 게임처럼 변해버렸다. 나름대로 전자인 V1들에 반해있던 독자 여러분들에겐 상당한 실망으로 다가올텐데(아닐 것 같다고''의 외로 많을걸요…, 그래도 어느 정도는 재미를 추구하고 있으니 라이더 팬이라면 반드시 구해봐야할 작품이라고 본다(팬이라면…말이지…홋!).

일단 전작과의 가장 큰 차이점은… 싸구려 티가 펄펄 나는 스토라모드와 살진 시스템(일명 심리 테스트)의 삭제가 있겠다. 제다가 즐길 수 있는 모느수도 엄청나게 출어 버렸다(V3만 해도 서바이벌, 전투원과 놀자, 황혼의 특훈, 사이터 모드 등등 수 많은 추가 모드와 라이더맨, 1호와 2호의 스토리 등 넘쳐나는 모드를 가지고 있었건만, 쿠우지는 서바이벌 모드 딸・랑 하나 뿐이다. 어째라고…) 결국 여러 가지로 다운 그래이트 됐다는 것인데…이 걸 팔겠다고 만든 것인지 의심스럽다.그래서인지 전작보다 가격도 싸다…. 호우~). 그래도 '하다보면 의외의 재미를 느끼게 되는 점은 전작에서 제대

로 계승한 듯 하다 공략하던 중 기자와 필자 6명이 둘러앉아 연속기 찾아낼 때의 그 정겨움이란 1





언제나 정겨운 천후원교의 파금~ 표신작인 만큼 분형 옷은 있다. 그러나

가면 라이더 쿠우거란?

71년도에 초대 가면 라이더로 시작하여 지금까지 이기 리에 제작되고 있는 라이더 서리즈의 최시 차으로 2000년에 방영된 작품이 바로 이 후위 거이다 새로운 천년을 맞아 마들어진 작품인 마큼 이런의 시리즈와는 원가 적이 다른 모습을 보여 주는데, 일단 스토리 라인부터가 뭔가 쇼킹하다 지금까지의 라이더들은 지구정복을 エ리는 약의 집단에 대항해 싸우는 고독한 하여로의 모습을 유지해 오고있었다. 2년데 쿠위지에 나오는 주인공이나 괴인들은 그런 첫과는 전혀 상관이 없다. 괴인들이 어떤 조직에 속해있는 것도 아니고, 주인공 역시 고보하는 새도 하여로가 아닌 신세대 청년에 걸맞는 모습을 보여준다. 게다가 주인공 구위거의 싸우는 괴인을 보여준다. 게다가 주인공 구위거의 싸우는 괴인을 보여준다. 게다가 주인공 구위거의 싸우는 괴인

들 여시 단수히 재미로 살인을 일삼는 흥폭한 과인 들로 나올 뿐, 지구청복이니 하는 모습은 보여주지 않는다 과연, 이게 지금까지의 라이더라고 할 수 있는 것인가! 하지만, 세월이 바뀌고 라이더가 바 뀌는데 시청자들이라고 바뀌지 않을 리가 있겠는 가! 일본에서도 꽤나 인기를 얻었다고 하니…전통 의 라이더 역시 사류를 타야하는 것인가? 라는 생 같이 들어 한숨이 나올 뿐이다.





운영이 오줌비이에 타고 있으니 라이터는 라이터지한

저게 유도자세야 합기도 자세야?

컨트롤러 조작

	•
비행기	커서의 이동, 캐릭터의 이동
마바톤	펀쳐
x버튼	리, 커맨드 취소
스버튼	작 2
O버른	필살기, 커맨드의 선택
L1, L2	희0 동 & 희피
스타트	패뉴 부르기
성적트	선택취소

모드 분석

앞서 설명했듯이 본작에선 전작에 있던 모드들 이 많이 사라지고 많이 단순해 져 있다. 그렇지만 나름대로 재미있게 즐길 수도 있으니 너무 실망 하지는 말도록!!!

劉己可 모드(チャレンジ)

쉽게 말해 스토리 모드다. 그렇다. 스토리 모드 다! 그런데, 이걸 봐도 스토리가 뭔지 도저히 알 수가 없다! 일본인들이야 얼마 전까지 방송했던 내용이니 다들 알고 있겠지만, 어디 우리나라에서



스토리 소개립시고 이번 혁명한 지나간다. 스 MAN WHITE AND WISE YOU

알 수 있는 일 이겠는가 말이 다. 경국은 스 토리를 알려다 가 오히려 머리 만 아파지고 만 다는 효픈 전설

122

또 하가지

중요한 것

무능력이

을 가지고 있는 모드가 바로 챌린지 모드다. 참고 로 총 7스테이지를 진행하며 클리어하고 나면 마 지막 스테이지에 나온 괴인, 메 가라마 바(メ・ガ リマ・パ)를 선택할 수 있게 된다. 그 이외에는 아 무런 것도 없다…

明書 1P (パトル1P)

혼자서 CPU의 프리 대전용 펼치는 모드 스토 리 모드보다 더 많이 고르게 된 모드가 바로 배를 1P다. 자신이 고쁜 캐릭터로서 총 8명의 상대와 싸우게 되는데, 나오는 상대는 랜덤이다. 단 라이 더 중 하나로 플레이헸을 경우 마지막은 무조건 데 가리마 바가 나온다는 것만 알아두시길



이 친구가 그렇임 등 꼭 알지면 딱장벌레 같단 말씀

이 숨겨진 캐릭터의 등장이다 현재 모지 리필자의

로 인하여 단 한 명의 캐릭터만 찾을 수 있었다. 현 재 남아있는 라이더 카드가 5장이니 최대 5명의 숨 겨진 캐릭터가 나올 수도 있다는 뜻이다. 필자가 찾 아낸 것은, 쿠우거의 드래곤 폼으로 배뚈 IP 모드를 콜리어(아마 전 캐릭터를 필살기(5버튼)로 처리해 야 되는 것 같다)하면, "쿠우거 그로잉 품"이 추가된 다는 것만이 확인됐다 무능한 필자에게 돌을…

端岳 2P (パトル 2P)

이름에서 보면 알 수 있듯이 2인 대전 모드 과 연 이 게임을 대전으로 플레이하는 분들이 얼마 나 계실지 그게 의문이지만…. 어쨌든 이런 게 있 다는 것만 알아두시길…

프랙티스(フラックティス)

선작의 특훈모드와 같은 것이지만, 전작에 있 던 그 사람의 혼음 불태우는 참보면습 모드는 사 라졌다. 그냥 알아서 연습하는 것 유우나 라이더 메달 모으는데 참 좋았거늘 그이 메인모드 하지 만 일단 기본적인 기술이나 콩보연습에 있어서 대단한 노용이 되는 모드이기 때문에 반드시 거 쳐야 하는 부분이기도 하다. 특히 콤보연습에 있 어서 자유도가 대단히 높기 때문에 자신만의 오 리지널 참보본 만들어 낼 수도 있어서 나름대로

불타오콩 수도 있 다(솔직히 필자 는 이 모드가 재 미있다. 이 글유 쓰고 있는 이 순 간에도, 필자의 옆에는 프랙티스 보드에서 새로운



THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER. THE REPORTED WITH THE PART OF 안동있던 말이

점보분 찾아내는 기자들의 모습이…). 자! 여러분 돌도 오리지널 콤보에 도전용…"!!

口入型 카드(デジタル カード)

라이더 시리즈라면 당연히 디지털 카드 모으기 가 최고의 재밋거리!! V3에 비해 모아야 할 카드 수노 확 중었고(총 81장의 카드를 모아야 한다), 카드 모으는 조건도 배나 까다로워 져서 의외로 힘들 노동이 되겠지만 그래도 그게 어딘가~?

게다가 이 디지털 카드들을 전부 모이야 모든 숨겨진 캐릭터와 숨겨진 모드가 나타난다. 오 호 통제라 (필지는 최후까지 5장의 카드롤 모 으지 못했다. 분명 다른 모드에서 모아야 한다 는 소리이거날, 혹시나 하는 기대강에 도전했 다가 아까운 카드 포인트만 380여 점을 날렸



Mile 19 of Life States with the life of

가 찾아낸 것 으로는 새로 운 모드인 서 바이벌 모드 (빨간색 고문 자 카드를 전

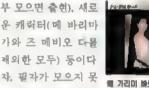
다). 현재 필자



저 비어있는 자리를 좀 때하다 속 DIMPIN



학실이 요즘 주세에 있는 이어 90000





때 가리며 바로 주정되는 이언. 한 나머지 5장의 카드 오므~ 어떻만 많아지 ?

모으기에 여러분들도 한 번 도전해 보시는 것 온 어떻지?

合色(オプション)

옵션 지정으로 여 러 가지 변화를 준다 옵션, 키 번피그, 사운 드 세이브 등을 할 수 가 있는데 특히 이 게



임에서 세이브는 여 이기서만세어뜨기가능하다

기에서만 이루어지기 때문에 항상 들어가는 것을 잊지 말도록 하자 다른 화면으로의 이동은 L1, RI이다

스코어 리스트(スコア リスト)



보여는가? 서바이벌 모드 126연승이란 숙자가?

각종 랭킹 등 윤불수있다 어 떤 캐릭터를 몇 번을 사용했는지, 카드를 몇 장이 나 모았는지 확 인함 수 있는 모

드 1러나 과연 어떤 필요가 있는지는 알 수 없

7月日の間(サバイバル)

디지털 카드 모으기에서 빨간색 고대문자 카 드콜 전부 모으면 나타나는 것으로, 다들 아시겠 지만 1줄의 채력 게이지만으로 어느 정도나 싸워 나갈 수 있는가를 축정하는 모드, 각 캐릭터의 목 성과 연속기 등을 파악하고 있지 않으면 싸워나 갈 수 없는 모드, 어떤 캐릭터로든 신기욕을 작성 하면 새로운 카드를 얻으며 캐릭터 한명이 추가 된다

현재 필지는 '조 자연 다' 로 126연승을 기록했 다. 타이탄 폼의 캘러미티 타이탄을 이용하면 뭐 씬 많은 승수를 쌓을 수도 있으니 여러분들도 최 다연숭에 도전을 해 보시도록!

스토리 모드 공략

챌린지 모드에선 7번의 싸움을 하게 되는데. 전작과는 달리 전투원과의 전투모드가 없어진 대신, 전초전 모드는 남아 있다. 그래서 첫 번째 싸움은 어떤 목적에 맞춰서 살아 남는 것이 목표 가 되는데, 보통 "적외 HP 절반을 날려라" 아니 면 "적의 공격에 견뎌내라"의 두 가지 뿐이다 매 스테이지마다 설명을 해 놓았으니 확인해 보 시도록

STAGE 1

가면 라이더 쿠우거의 첫 번째 스토리로 '조고 오마구'가상대다 처음엔 그로잉 품으로 시작하 는데, 기본적으로 마이티 품과 큰 차이는 없다 위 력이 좀 떨어진다). 즈 고오마 구와는 2번 싸우는 데 처음에는 상대의 체력을 절반까지만 깎으면 클리어가 된다. 두 번째 싸움에선 아무런 제약도 없으니 마음놓고 어루만져 주다 끝을 내도록 하 자(이 때는 마이티 품이다)

STAGE 2

두 번째는 '존 바죠 바' 와의 싸움이다 필자 가 알기로는 대기권에서 공격해 오는 즈 바즈 바에 대항하기 위해 새로운 기술을 개발한다고 하는데, 그래서인지 초반 대결도 "상대의 공격 에 견디기"가 목표 일단 첫 번째 싸움에선 싸 울 생각을 하지말고 시간을 보내는 데 주력하 자(때려봤자 HP가 닳지도 않는다), 게다가 쿠 우거는 드래곤 품으로 나오는데, 창이 없는 드 래곤 품은 연속기도 최악이다. 일단 첫 번째 싸 움만 버텨내면 두 번째부터는 제대로 싸울 수 있다. 그리고 일반 기술로는 절대 끝낼 수 없으 니, 피니시는 필살기 '드래곤 스메시(S)' 로 클 리어하자



뭔가 장엄함이 느껴지지 않는가?

STAGE 3

벌 인간, 네 바지스 바 와의 싸움이다. 기본 형 태는 마이티 품. 첫판은 상대의 채력을 절반까지



있는 대로 많은 다 잡는다. 여자의 목욕 1440H

줄이면 된다. 두 번째 싸움에선 장 거리 공격형의 페 가서스 품으로 변 신하는데, 뭐랄 까… 장거리 공격 이 가능하다는 것

을 제외하면 정말 약하기 그지없는 품이 폐가서 스 품이다. 기본기중에 쓸만한 것이라도 있는 드

래곤 품이나, 강혈 한 한방 캐릭터 타 이탄 품과는 달리 기본기도 최악이 고 연속기도 없 다. 어쩌라는 전 지…, 어쨌든 채려



저런 조건 없이 빠볼 수 없으면 얼마나

의 대부분을 날려 놓으면 "볼래스터 폐가서스 (S)"로 피니시볼 하자

STAGE 4

'메 기이가 기' 와의 싸움. 처음 시작시엔 마이 터 풍으로 싸우지만, 대미지를 입하지는 못한다 결국 30초 동안 안 축고 버티기가 목표. 일단 2번 째로 넘어가기만 한다면 기본기는 최악이지만 강 역무쌍한 한방 필살기를 가지고 있는 타이탄 품 으로 싸울 수 있으니, 호쾌하게 날려버리도록 하 자. 역시 마무리는 S버튼으로 나가는 필살기, 캠 러미티 타이탄을 써야 한다

여우래도 많이 못한 위치기 신경 쓰

STAGE 5

이번엔 강력한 코 뿔소 과인, '즈 자인 다 와의 전투, 즈 자 인 다 역시 덩치 값 용 하는지 어지간한 공격은 다 막아낸다



받아래 사랑과 우정의 끝살 슬라이다양~

(원작에선 마이티 리 마저도 막아내는 듯). 그래서 인지, 역시 초반전에는 공격이 불가능. 30초간 어 떻게든 버티도록 하자(그러나, 즈 자인 다는 잠기 기술이 강력해서 접근전을 펼치면 바로 잡혀 버린 다. 그러므로 거리를 최대한 벌리도록 하자). 초반 전이 지나면 더욱 강력한 마이티 킥을 연습한 쿠 우거가 재도전! 역시 거리를 벌린 채 싸우다가 피 니시는 필살기 마이티 킥으로 마무리짓도록 하자.



조 자연 다와 싸우가 위한 목본 그러나, 저것의 어디가 라이터 각이 판 많이니!



미혼의 성과에 🔳 찍고 살았지만, 학학복

STAGE 6

피라니어 괴인, '메 비란 기' 와의 싸움, 장난으 로 살인을 일삼는(피라니어이기 때문에 주로 강

가에서 살인을 하고 다닌다) 괴인으로, 초반의 마이티 품으 로는 HP를 정반의 로 깍는 것이 목표. 후반전에선 드래곤 '자기시원제가 '영 등더 오른목을 주 목으로 바뀌는데 기 '물리함' ''그그만 말까~?



본은 이전과 같지만, 피니시 기술이 정평 술래시 드래곤(-6)로 바뀌어 있다. 점핑 슬래시 드래곤 은 점프 한 후 정면을 공격하는 기술이기 때문에, 어느 정도 거리를 벌린 후 싸우도복 하자(노리고 싸우면 오히려 맞추지 못하는 경우도 있다)

STAGE 7

스토리 모드의 마지막이다. 여자과인 메 가리 마 바와의 싸움으로 전/후반이 나뉘지 않고 바로 싸움으로 돌입한다. 타이탄 품이라면 역시 맷집 과 한방 필살기! 그러나 매 가리마 바 역시 칼을 쓰기 때문에 리치는 서로 비슷하다. 일단 S버튼 파생기술로 HP를 날리다 보면 이전처럼 쓰러지

기 바로 직전에 HP게이지가 멈추는데, 이 때 감자기 타이탄 품이 강화형으로 바뀐다. 그러나… 어차과 마지막 일격을 먹이는 참나인지라 바뀌나 마나… 그냥 캘러미티 타이탄으로 곱게 저 세상으로 보내주도록 하자







파워 엄이라고 하는데 이탈 보 나 강천일 뿐이다.



파워 입을 했는데는 달라진 게 대체 뭐야?(게다가 깊은 빗나가 있다)

각 캐릭터 공략

아래배도 엄연히 캐릭터 게임인 쿠우거! 당연히 각 캐릭터들도 개성만점인데다, 각각의 스토리 역시 재미있다(고 한다. 본 적이 있어야지원…). 하지만 각 캐릭터 별 능력치가 워낙 천차만별이라 익숙해지기는 쉽지 않기도… 어쨌든 각 캐릭터 별로 최대한 공략을 해 보겠다.

쿠우귀 미이티 품(クウガ マイティ フォーム)



벤지 긴장감이 낼지 호르는 대치

↓ S로 발동되는 틀링 마이티 킥. 보통 마이티 킥이 달려간 후 점프 킥 이기 때문에 앉아 있는 상대는 넘어

가 버린다는 단점이 있지만, 통령 마이티 킥은 굴러들어 가기 때문에 안쪽으로 파고들어 허점을 만들기 좋다. 게다가 타점도 낮으니 수비하기도 박찬 편 띄우는 기술 역시 \P나 ↓→PP등으로 여러 가지가 있으니, 일단 띄워놓고 콤보를 연계시키도록 하자. 마이티 품의 경우 PPP의 3격 째가 날리기 공격이므로 P나 PP에서 끊어주는 것이 중요하다.

本科書品。

(일어서는 중) P. P. →PP (일어서는 중) P. PP. KK→K

첫 번째 콤보는 가장 기본적인 콩보포. 이 패턴으로 들어가는 콤보는 다른 캐릭터에게도 많아, 있기 때문에 반드자 마스터 해 두자. 넣기도 쉽다. 두 번째 콤보는 약간 어려운데, 상대가 추우거의 눈 높이까지 떨어졌을 때 팔게 PP콤보. 이후 한 박자 쉬고 KK—K가 들어 가면 된다. 정 힘들다면 마지막 ---K는 안 들어 가도 무관할 듯.

★그로잉 품은 이이티 품과 기술이, 똑같다.

쿠우田 三祖で 養(クウガ ドラゴン フォーム)

창을 사용하는 드래곤 품은 기본기, 연속기 모두 약한 편이지만 쓰기 나름으로 강해질 수 있다. 무



THE RESERVE OF THE PARTY.

엇보다 리차가 돼 되기 때문에 중거리전을 펼칠 수도 있다 드래곤 폼의 일반기는 보통 P 제열이 쓸만한

것이 많다 특히 추천하는 기술은 PP후 들어가는 3 연타 PPK는 띄우기 계열로 사용할 수 있고, PPP 는 전제, PP 및 PP등은 확실한 타격기로 들어갈 수 도 있다 약간 거리를 벌린 체 싸울려면 ← P나 → PPP등은 전제기로도 좋고, 공중에서 콤보로 집어 넣기도 수월한 편, 필살기는 S가 쏠만하지만 ← S

는 연타로 대미지
가 돼 되는 편이
다. —6는 강력하
지만 빗나갈 확률
이 돼 높으니 타
점이 확실할 때만
노립것.



아무래도 이번 작이터는 때문는 걸 중이하나 보대학교로 아목은 화해 일 만 티가 꼭 난대

本包書总

(일어서는 중) P, →PPP

(일어서는 중) P, --KKKKKK

PPK, -PPP

첫 번째 콤보는 가장 넣기 쉬우면서도 강력한 콤보로 P 다음에 P가 한번 더 돌아가지만, 이상하게 대미지는 오히 려 2가 더 적다. 그냥 이렇로 사용하도록 하자

두 번째는 대이지는 적지만, 콩보 수가 좀 않으니 연단 를 좋아하시는 분들이라면 이쪽을 골라 보시도록 세 번 째 역시 간단하지만 꽤 강력한 연속기가 들어간다(그러나 전부 다 약하긴 마찬가지…).

^早早¹1 ■ 11/11 番(クウガ ペガサス フォーム)

장거리 공격이 가능한 특수타입. 오른손의 석 궁으로 나가는 필살기는 거리에 상관없기 때문 에 알단 때리고 도망가는 선범이 가능해 진다. 그 이외에 일반기술은 보통 단타계열로 끝나는 것이 대부분 재다가 띄우기 공격은 '일어서는 중 P'와 \ P뿐이다 여간 쓰기가 까다로운 게 아니다(—KK 공격도 띄우기는 하지만, 경직시간이 너무 길어서 콤보로 연결은 불가능하다). 그나마 사용하기 괜찮은 기술은 PPS와 —KK뿐, 되도록 불어서 싸우지는 말도록 하자. 그에 비해 필살기는 S(상단), \$ \$(하단), \$ \$(대공) 동 상황에 맞춰 골라 쓸 수 있다. PPS처럼 일반기 이후에 들어가는 경우도 꽤 있으니 찾아보시길 · 한가지 주의할 점은 \$ \$는 발동시간이 품절리는 데다 점프하면 바로 끝상이니(제…재트스트럼 어택?) 쓰러진 상대가 일어날 때를 노리는게 좋다

- 法制品标:

(일어서는 중) P. P. P. -P

거의 유일한 홍보가슴이다. 웹자도 노력해 봤지만 이 어상가는 녀석은 못 찾았다(일어서는 중 P. P. 다음에 → KK가 의의로 잘 들어간다. 어느 쪽을 사용할지는 취했다 로 고르시길···).

쿠우 汁 티이탄 暑(クウガ タィタンフォーム)



용보에 있어선 밤 얇이 일는 라이터를4종보 설명이다 -1

추천름보 ..

(일어서는 중) P.P.P.K

유일하게 살만한 콤보. 그러나, 다 들어가 봐야 캘러미 티 타이턴의 절반도 안된다(57대미지)

立 고오마 구(ズ・ゴオマ・グ)

강력한 띄우기 기술인 - PP와 - KK를 가시고 있기 때문에 공중 콤보를 노리기 대단히 편하다 특히 - PP는 쓰러진 상대까지 때리기 때문에 쓰 러지는 적을 동시에 긁어주면 콤보로 연결되기도



그에 비해 파인들은 통보가 강한 및 기본 7대로 만한 편이다. 는 다를 나온다

한다. 그 외 에 킥 기술 들이 쓸만한 데 /KK나 /K K 등이 쓸 만한 편이다 필살기의 경

우 S를 누르면 공중으로 떠오르는데 이 상태에선 아무것도 안 된다. 일단 S는 도주용 등으로 사용 하면 좋고 공중에서 이동도 가능하니 거리를 별 려둔 후. ─6로 공격해 들어가는 것도 가능하다 ←─6는 중단 필살기로 위력은 약해도 기습적으 로 써 먹을 수 있으니 자주 활용하도록 하자

高村區보去

K, PP, **→PP**, **→PP** →KK, PP, **←PP**P

첫 번째 콤보는 일단 다 들어가기만 하면 가장 강력한 기술이긴 한데, 다 들어갈 수 있는지 그개 문제다. CPU전에서 5번에 1번 성공하면 이마 다행일 듯. 첫 번째 PP 까지는 확실히 들어가니 그 정도로만 써도 성관없을 듯 하다. 첫 번째 띄울 때 +400대신 +PP가 들어가도 된다. 두 번째 콤보는, 일단 히로수는 작지만 대이자는 꽤 나간다 괜찮은 연속기이니 자주 사용하도록 하자.

亞哥亞切(ズ・パツ・パ)

피우는 공격이 약간 약하지만 일단 띄우면 원 없이 때릴 수 있다. 특히 일반 기술들이 대부분



이목도 기본 30은 나온다. 내려지도 가 의 전체의 1/3등 날리는 수준

강력한 첫이 많기 때문에 일단 싸우 기는 편하다. PPPK 나 P J K K. - K K I P등 쏠만한 기술 도 많다. 이것들이

공중 콤보로 연결만 되 준다면 참 원이 없을 것이 천만…필살기는 뭘 입력해도 한가지 뿐이라 약간 썰렁한 편. 정확히 한사람 정도의 거리(처음 시작 시 떨어져 있는 정도의 거리)에서만 쓸 수 있으니 사용에 조심하도록

。春巷書蛙

(일어서는 증)P, PP, PP, ←PP

확실히 말해서 강하다. EIO 및 잡기가 함들어서 문제이 긴 하지만 어쨌든 강하다 ←PP대신 KK도 들어가는데 위력은 이쪽이 아주 약간 높다(2정도?) EIOIS 맞춰 편한 쪽을 사용하도록 하지.

메 바까스 바(メ・バジス・バ)

일단 일반기는 그냥 평균적인 첫돌이 많다. 특별히 뛰어나지도 않지만 떨어지는 부분도 없다고 나 할까? 일반기는 그냥 적당하게 대응시켜 나가는 것이 좋다. ~~PPP는 띄우기도 가능하고 일반적인 성능도 좋은데다 공중 좀보로도 연결이 가능하니 잘 알아두는 것이 좋다

필살기의 경우 공중에서 여러 가지 행동을 할 수 있는데, S로 공중으로 올라간 후 PPP나 K같

은 공중기술 을 넣을 수 도 있고 . S 로 머리 위 에서 공격할 수도 있고. ~S로 들진 가슴도 나간



] K가 들어가면 이 경도로 임리난다. 추가타를 더 돼고 심긴만

다(하지만 일단 추천 기술은 \$5. 위력도 나쁘지 않은 편)

・春色品味

- --PPP, --PPP, PPP, 1K
- --PPP, --PPP, PPK, ↓K

대부분 나쁘지 않은 위력을 보여 준다. --PPPO 후 PP 및도 연결이 되지만, PP다음에 들어가야 할 --PPP가 잘 나가주지 않는다. 타이 많이 조금만 빨라도 PP--P가되 버리고 약간만 늦어도 좀보 기화를 놓치게 된다. 결국 타이임만 조금 손이 약으면 위의 홍보가 훨씬 낫다는 것, 뭐 자신 있으면 --PPP, PP, --PPP, \K에도 도전해보시는 게 좋을 것이다.

메 コロコトコ(メ・ギイガ・ギ)

일반기. 연속기 모두 쓸만하다. 일반기들이 상당히 강력하고 대부분 연타가 들어가 주기 때문에 기쁘다. 개다가 띄우기 기술도 → P의 수 KP로 상당히 쉽다 PKK, PPKK, PP↓K, KK→K등이 상당히 유용한 기술이고 → P의 경우, 필살기와 모션도 비슷하고, 날아가는 도구를 던지기 때문에 견제용으로도 쏠만하다 단, 필살기의 경우 화면 끝까지 날아가는데 반해 이쪽은 사정서리도 짧다(단의 아도권같은…). 말 그대로 견제용… 필살기는 S 하나뿐이니 다른 거 신경 쓸 필요 없다. → P로 견제하다 상대가 떨어지면 한



JIOC가 돼데로 들어간 경우 보통 형이동 후 기

식으로 사용 하자(페가서 스 품과는 달 리 상단으로 밖에 쓸 수 없

방 먹여주는

주천름보

- -KP, P, -PP, PPP ↓KK
- -PP, -PP, PPP, 1KK

첫 번째 좀보에서, 마지막의 【KK가 들어같지. 안 들어갈 지는 CPU만이 알 일…. 기본적으로 PPP까지만 들어갈 가라 생각하는 게 좋다. 그 정도만 되도 연속기로 꽤 쌓만한 수준이니 너무 실망하진 마시길

두 번째로 마자막 및 KK는 안 들어 가는 경우가 있다. 그레도 다 맞으면 꽤 달려 주니 지주 써먹도록 하자. 커팬 드로 쉬운 편이니 별 문제 없으리라고 본다.

亞 取役 ロ(ズ・ザイン・ダ)

즈 자인 다는 일반기의 경우 강력한 한방기술이 많다. 길게 이어지진 않지만 호쾌하게 내던져 버리는 스타일이라고 할까? 개다가 잠기 기술이 가장 많다. 기본적인 P+K에서부터, → P+K. ← P+K등이 있고 ← P+K가 성공된 적후 바로 1 1 P+K로 강력한 일발잡기가 연결된다. ← P+K후 1 P+K로 바로 연결되기도 하니 던지기를 마스터 할 필요가 있다. 필살기는 S와 ─6의 두 가지가 있는데, 필자로선 ─6을 추천한다



츠 자인 다는 호르아게 날리보내는 기술이 일을, 주작기도 상당히 될 게 나오다

。本色基基。

- --**PP**, --**PP**, **PPP**, ↓ K
- -- PP, P. -- PP, PPP, 1K

연속가는 점말 초절이다. 이 점도 연속기만 들어가도 이미 HP의 반 가까이가 날아간다. 특히 마지막 콤보의 경우 체력이 약한 녀석들은 2번만 들어가면 끝난다. 3번째 콤보가 2번 들어가도 살아남는 녀석은 ~6로 마무리해 주면 깔끔하게 끝낼 수 있다. 필지는 이 폐턴으로만 서비이별 모드 126연중을 거뤘다. 나머지 2 술들도 상당하살만하고.

메 비란 기(メ・バラン・ギ)

일반기술은 그러저러 괜찮은 편. 특별히 추천할 만한 녀석은 별로 없다 PP—PP가 마지막에 상대 를 띄우므로 콤보로 연결시키기에도 괜찮고, 앉아 있는 상태에서 KK J K도 쓸만하다. 결국 대단할 건 없지만 일반적인 기술의 위력도 삼삼한 편이니 큰 불만은 없을 듯 하다. —KK와 \P도 띄우는 역할을 하니 콩보로 연결시켜 보자 필살기는 S와



~ 단 일 2단화가 들어갔음 경우 타이빙이 조금 만 멋나가도 하려는 하공을 가른다. 상당히 않한 개와이야.

→S가 있는데 S는 둘진 기술(어딜 보나 번 녀물이다)이고, →S는 근접기술이나 잘 사용해보자

本书書展

-KK, -P\P. PP. PP. -PP

-KK, P. -KK, PPP

두가지 다 위력은 좋은 편이다. 문제는 첫 번째 품보가 상당히 타이밍 잘기가 애매하다는 것인데, 일단 위력이야 최고급이나 언제든지 사용할 수 있도록 연습해 두는 게 좋다. 2번째 좀보는 좀 약하긴 하지만(그래도 90정도의 대이지는 충분히 나온다) 홍보로 들어가기엔 꽤 편하다.

草 子足 바(ズ・グムン・パ)

일단 일반기의 성능은 그런저력이다. 그나마 쓸만한 것이 PPPP와 ↓←KK. /KK정도가 쓸만 하다. 그래도 전체적으로 무난한 성능을 가지고 있으므로 활용 여하에 따라서는 누구에게도 밀릴 일은 없다. 필살기의 경우 3가지가 있는데 ←6와 ↑S, S가 있다. 이중 S는 물진기, ←6는 기습의 용도로 쓰고 ↑S는 그냥 생각날 때 한번 싹써 보도록 하자.



가밀의 후에? (시대의 압력은 상당이 빠르게 해야 한다)

小孩子

—PP, PK, PK, PP, —PP, \K —PP, P, —PP, PK, ∕KK

복가지 모두 위력은 비슷하므로 어느 쪽이 나 쉬운 쪽으로 사용하도록 하자. 어쨌든 일단 띄우기만 하면 PK가 있으니 다시 띄우기는 쉬운 편. 아, 그리고 조구분 바의 경우다른 캐릭터를 따는 다르게 국무한 바로 PK를 입력해 주어야 한다(그래야 높이 떠올라서 추가타가 가능하다. 다른 캐릭터는 이렇게 빨리 공격하면 다 빗나가 버린다는~).

에 가르에 레(メ・ガルメ・レ)

일반기, 연속기 공히 최강 클래스의 피인이다. 연속기도 기본적으로 들어가기 쉬운 녀석들인데 다 일반기 중에도 강력한 것들 투성이! 필자 개인 적인 생각으론 거의 최강의 캐릭터가 아닐까 한 다. 일반기로 맞으면 일발 장타인 PPPS, 퍼우기 가 가능한 KKK와 ─KKK, \PK, \KP 등 여러 가지 기술들을 활용할 수 있다. 필살기의 경우 S 외 경우 사정거리가 긴 대신 위력이 좀 약하고, 위력은 약간 강하지만 사정거리가 짧은 ─6, 그리고 위프 기술인 ↓ ← 5 등 등 기술의 종류 또한 많다.

达为基础。

--KKK, PP, --PPK

KKK, KKK, PP, PPP

KKK, KKK, P, -KKK, | K(or P)

프 메비오 다(犬・メビオ・ダ)



[KK에서 두발 제는 이렇게 빛나간다 많이 안 하면 다른 주작기에 써도 된다

VP. PP. ←KK

←KK, PP, **⊸**KK, ↓KK

그나마 콤보로써 연결시됩안한 것은 이 2가지 정도?? 위력은 그럭저럭 나오니 아쉽지는 않지만, 그래도 뭔가 모자란 느낌을 자음 수 없다.

메 마리마바(メ・ガリマ・バ)

스토리 모드의 보스격인 메 자리아 바는 검을 쓰는 캐릭터로서 상당한 리치와 파워를 자랑한 다. 단발성 일반가는 꽤 강력하지만 그 기술들을 연결시키기엔 무리가 따른다는 것이 문제. 그렇 지만 일단 중·단거리 모두에 강하기 때문에 무리는 전혀 없을 듯 싶다. 일단 PP\P와 →P\P, ←P \ PP등이 상대를 띄울 수 있고 ←PPP도 상대를 휘청이게 만들 수 있으므로 콤보로 연결하기엔 좋다. 그 외엔 PP←PP등이 허점이 꽤 적은 기술이므로 활용도를 생각 해 보자. 필살기의 경우 달랑 하나 뿐(왠지 여성 캐릭터들은 필살기가 명시원참다)인데, 발동 거리가 상당히 길기 때문에 어느 정도 거리를 유지 한 후 기술을 쓰는 것이 좋다.

事製書屋の

추천용보

까…분명

히 약하진

않은데 원

가 허전하

다. 특별히

한방 크게

때릴 수 있

\P. P. PP\P. PP\P. PP\P. P\P

처음에는 도저히 콤보가 연결될 것 같지 않더니 다중에는 별 해고한 콤보가 다 나와서 사람을 당황스럽게 안들었다. 이것 외에도 현재 편집부 어원기자가 찾은 콤보는 17콤보에 180대미지를 입하는 말도 안 되는 것(이게 임 캐릭터를 HP가 200~220정도인 걸 감안하면 거의 말살 콤보라고 봐도 될 듯)도 찾아낸 만큼, 독자여러분도한번 자기만의 콤보를 찾아보시길 바란다.

라이더 예찬뿐…

라인의 거장, 저니어스 형님 가라사대… "사나 이의 원고는 발문과 후기에 달려있다"라는 말씀 을 하셨는데, 필자 역시 그 생각에 동갑한다. 그래 서 이렇게 마지막에 한마디 하자면… 예상보다는 기대치를 밑노는 게임이었다. 덕분에 처음에는 좀 실망했는데, 역시 하다보니 나봄대로 꽤 재미를 느끼게 해 준다. 반다이의 목기라고 할까? 하지만 역시 아쉬운 점은 아쉬운 점이니…일단 스토리 모 드가 너무 빈약하다… 원작을 보지 않은 사람들 에겐 내용 파악이 전혀 안 된다는 문제가 있다. 뭐, 이거야 일본 내수용으로 만들어 진 것이니…혜 휴…모드도 많이 사라지고…. 저가형이니 어쩔 수 없는 일이라고 자위를 해 본다. 하지만 단 한마디! 역시 라이더는 라이더였다(이를 밤을 세우며 새 벼마다 벌어진 가면라이더의 열풍! 편집부의 미 담이라고 할까?). 각설하고, 누가 나에게 "당신, 가면 라이더가 재미있어?" 라고 묻는다면 난 이렇 게 대답할 것이다. "그럼 당신은 재미없어?"



이것이이알로 천정한 라이더!



BLOD The Last vampire Annum Annum

게임의 흐름은

소작방법

· 버튼	항목의 결점
마바른	과거에 선택한 경로를 표시 선
	택기의 경우에는 노란색으로
	일반대사의 경우는 흰색으로
	나온다
△H €	B. S. S (블러드 서치)를 사용
	한다
×HE	에서지의 소급(전에 한번 본 대
	A만 410 가능하다) 취소
START	포즈 (메뉴를 달러낸다 단비
	로 되지는 않고 그 포스를 건
	챕터가 끝나야된다)
.1	OH는 및 같다
2	x 버튼과 같다
D4 D0	OUTD WEN

항목이 서택

·· (인제뉴

Gaine 새로 게임을 시작한다 ata Lerd 데이터를 이어서 한다 한 먹이라도 플레이 한 후에는 이것 ' 고르지 않으면 달성도가 계승되 네 양 다. 주의할 것 Replay 저장된 데이터를 플레이 한 경로대로 재생한다

Option 옵션항목으로 들어간다. 이 후 옵션메뉴를 참조

Present 어떤 엔딩이라도 좋으니 한번이라도 엔딩을 보면 나오는 모 느이다 상권에는 그림 관련 자료들 이 들어있고 하권에는 음악관련 자료들이 들어있다 자료들은 엔딩 당 하나씩 배정되어 있다.하나를 볼 때 마다 하나씩 다 보면 모든 엔딩이

Exit 메뉴를 나간다 이 메뉴는 아는 사람은 너무나 잘 아는데다가 모르는 사람도 감으로 때려잡을 수 있는 모드이므로 이후에는 설명하지 않겠다 한마디 더 하자면 이 화면 에서 ×버튼을 누르는 것도 같은 효과을 가지고 있다

Continue 하권에만 있는 메뉴로 상권의 데이터를 이어서 할 수 있다 자세한 설명은 본문 참조

포즈메뉴

게임 중에 포스를 걸었을 때 나오는 메뉴이다. 단 포즈는 아무 때나 걸리는 게 아니라 일시적으로 걸리 는 타이밍이 있다. 일반적으로 한 번 본 BSS의 바로 앞이거나 아니 면 한 신이 끝났을 때이다

Continue	게임을 계속 진행한다.
	이 이야기를 계속 진행한다.
Save	리플레이 중에는 선택이
	되지 않는다
Onton	게임에 관련된 설정을 변
Option	경한다
	게임을 중지하고 메인 타
Game End	이름로 돌아난다
Percentage	현재의 달성물을 표시한다

옵션메뉴

Viblation 전동의 유무를 설정한다 Display 화면표시에 관련된 설 정을 변화시킨다 고르면 이하의 항 목이 나온다

Window 게임윈도우에 관한 설

정

Wide 16 : 9가 기본으로 설정된 와 어드 텔레비전 전용

Standard 일반적인 포맷인 4:3이 기본인 모니터를 쓰는 사람에게 권 장하는 타임

Free 윈도우의 배치를 자기 멋대 로 한다

프리모드에서의 조작방법

방향키 원도우의 위치를 바꾼다 L1, L2 원도우의 위치를 바꾼다 R1, R2 누르면서 방향키로 화

면의 비율을 조정할 수 있다

이버른 항목을 결정한다

× 버튼 이 설정을 빠져나간다

□버튼 조작법을 불러낸다

△버튼 애니메이션 화면의 설 정, 텍스트화면의 설성을 전환한다 Wallpaper 병지의 표시유무를 설

정한다

Text, Frame 자막과 대사창에 관한 설정 누르면 이하의 항목이 나온

Text Frame 자막과 대사창을 동 시에 표시한다

Text Only 대사창 없이 자막만을

표시한다

() 가 자막과 대사항을 다 없애버리다 Default 모든 것을 소기 쓰기다

로바꾼다

Manual 전기통단의 회는데 기

바꾼다

캐릭터소개와 용어설명

주의: 이 글을 읽으면 게임 본편의 내용과 비밀을 어느 정도 알게 되어 게임의 재미가 떨어질 우려가 있으므로 네타버래(한국어로 표현하자면 내용 까말리기)에 민감한 사람은 주의해 주시길 바랍니다.

꾸인공(主人公)



게임판 불러드의 주인공으로 현재나이 17세 중학교 때 무의식적으로 익수의 파가 각성해서 자신을 괴롭히던 급우들을 찢어 적인 알이, 있다. 그것을 무의식적으로 기 역하고 있는 주인공은 이 이후 고통학교 를 중화하고 검정고사를 준비하게 된다. 성격은 요즈용 만화나 게임에서 질리도록 부처역는 우우부단한 캐릭터이다(대표적으로 러브하나나 핸드메이드 메이). 목체 의 나이는 14세로 오리지널인 사이의 피를 직접 계승했다. 성우는 우유부단 전문 성우인 노자마렌지(野島養兒)

오토나시 사이(音無少夜)



성의 오見나서는 나중에 본인이 다시 자온 것으로 처음에는 다른 이름을 가졌다고 수 축된다. 겉보기에는 16세의 소녀이지만 실제로는 이우리 적어도 100실이 훨씬 넘 어갔다(정확한 나이가 밝혀지지 않았다 단 1790년 이전에 태어난 것은 확실하다 기나긴 세월동안한 자루의 일본도를 들고 익수들과 싸우고 있다. 그녀의 뒤에는 익 수를 없에려는 정체불명의 조직의 지원이 있다. 그 정체는 프로트타임의 익수호 오 리지널이라고 불리고 있다(이것은 추정일 수도 있다). 동족과 싸워야 하는 그녀의 술 푼 마음이 불러드의 축이 되는 주제중 하 나인 것이다. 생각보다는 일신 자상한 성 격을 가지고 있다. 성우는 코토 유카(工序 ケ賞)라는 영화배우로 성우는 처음이지만 영화나 가수활동으로는 상당히 인정받고 상도 많이 탄 사람이다.

早리((琉璃亞)



여러 사람들이 이 개임의 진짜 히로인이 자 자신의 이상형이라고 부족짖는 명량한 성격의 소녀, 아마 필자도 이런 소녀를 만 났으면 인생이 180도는 바뀌었을 거리고 자신한다. 어렸을 때 부모님은 서로에게 지쳐서 동반자살하고 그들을 따라 자살한 불행한 과거가 있다. 그러나 그 때 카츠의 유혹에 못 이겨서 익수의 파를 받고 만다고 이후 자신을 감간하려는 남자들을 죽임으로서 자신의 삶의 의미가 피에 있다는 것을 깨닫는다. 그런 자신에 괴로워하며 자신이 있을 곳을 찾아 해매는 기건한 소녀, 육체의 나이는 16세, 실제나이도 16세다. 성우는 미런 역의 최고전문가증 하나라고 불리는 나가자와 미개長專典數)

토우코(煙子)



혼혈이라 추측되는 여인으로 관동 대 지 진 때 살아남기 위해서 익수가 되었다. 자 신을 익수로 만들어준 카츠를 유혹해서 익수의 세계를 만든 다음 사이를 이용해 카츠를 없어고 자신이 어둠의 왕이 되려 는 이망을 가지고 있다. 그 끝없는 미성의 목함은 치진으로 자신이 잃어버린 것들을 보상받으려는 순수한 육양인지도 모른다 성우는 요조용 이미지랑 점 반대로 약역 만 골라서 이주 잘 해내는 여노우에 키주 코(井上書久子)이며 여 게임에서의 연기 는 너무 실감나서 소름까칠 정도

마시오 (正夫)



주인 공의 이라지로 홍수 때문에 행방촬영이 된 이름을 구하기 위해서 익수가 되었다. 다(라고 하기보단 익수가 된 아들을 구하기 위해서 익수가된 건지도…) 아내와 자식을 생각하는 지상한 가장으로 현재는 잡지사의 필자로(하엑) 가사일을 말이하면서 아내를 보좌하고 있다.

八川豆 (サチコ)

건축내부 디자이너로 관련 상을 확쓸고 다닐 청도로 인정받는 사람이다. 주인공 을 살짝살짝 돌려먹는 일등공선 참고로 이 사람은 보통사람이다. 엔당에 따라서 는 주인공을 유인하기 위한 수단으로 토 우코에게 파를 빨려 죽임을 당하기도 한 다. 성우는 예전에 로도스의 디드릿드나 오렌지로드의 마도카 등으로 날렸으나 자 금은 활동이 꽤 좋은 초루히로마(難びろ

어둠의 領層の王)

아뭄의 왕이라는 것은 호칭으로 이름은 볼터카츠(ウォルタ カッツ)이다 1914년 시이와 같이 있던 모습이 찍힌 사진이 있다(상권의 오프닝에 그리고 오카가 가지고 있는 낡은 사진이 바로 그것). 사이의 피를 이어받아서 다른 의수들에 비해서 강한 힘을 보여준다. 성우는 건당의 사이로 너무나 유명한 아케다 슈우이치(也田 秀一)

오키(大岡)

현재는 파파리치 관련의 일을 하는 프리 라이터이다 죽은 친구가 남간 불사 프로 잭트에 관련된 자료를 보고 그에 매료되 어 모든 것을 다 평개처버리고 자신도 익 수가 되고 싶어한다. 카츠는 그에게 익수 가 되는 조건으로 주인공을 조사하게 시 킨다 경우에 따라서는 주인공의 피를 얻 어서 익수가 되기 위해 주인공을 죽이려 고 한다/선택에 따라서는 이것을 본 이사 오에게 죽임을 당한다.

間の出写デイビット)

본 게임에서는 붉은이의 모습으로 잠깐 나오지만 극장판에서는 상당히 비중 있는 역할을 알고 있다. 정보전에 상당한 능력을 발휘하는 사람으로 조직의 명령으로 사이를 서포트하게 된 이후 여러 가지 이유로 인해서 자금까지 사이를 서포트하고 있다. 완전 재멋대로 인 사이가 자신의 행선지를 알리는 단한 명의 '존재'

용어설명

• 익수

익수는 신축이 자유자재로 되는 피부와 뼈를 가진 존재로 혈액을 마심으로서 그 침투대상으로 모습을 비꿀 수 있다고 후 축되는 수수께까의 생물이다. 그 능력을 이용해서 인간사회에 침부해서 살고 있고 그런 식으로 자신의 피를 나누어춤으로서 지신들의 동족을 늘려가고 있다 유인원 에서 인간으로 진화과정에서 무언가 다른 인자를 받은 종족이 흡혈성 유인원이라고 불리는 익수가 되었다는 연구결과도 있지 만 확실한 자료는 없다. 그들을 규명하려 던 사람들은 익수가 되거나 피를 빨려 버 렸다는 이야기도 있을 정도이다. 게임에 서 익수들이 앙가진 방울의 소리를 들을 수 있다는 것과 카초의 방에 있던 시스템 으로 볼 때 이 종족은 초움파에 상당히 민 감한 것 같다. 그런 면에서 보면 박쥐와 무 언기의 관계가 있을 수도 있다고 생각하 지만 확인할 길은 없다(파를 좋아한 다는 것도 이 약수라는게 뱀파이어에서 모티 부를 따 온 것이니까 말이다). 게임을 해

보면 알겠지만 운동능력이라는 측면에서 보통의 능력은 훨씬 넘어간다. 이차! 그리고 본 공략에서는 일본식의 원 발음을 중 시하던 관례를 깨고 한자발음을 그대로 사용하기로 한다. 원 발음인 '요우슈' 가 요수와 헷갈리기도 하거나와 익수쪽이 느 껌을 살리기 좋다고 생각했기 때문이다.

● 불사 프로젝트

1806년 나폴레옹을 재정적으로 후원함으로서 부를 축적했다가 위털후 전투에서 나 플레옹의 패배와 함께 때당한 유럽의 모 재 법의 재산목혹에서 발견된 문서로 그 중에 는 'SAYA'라는 소녀를 확보했다는 내용 도 있다. 인간과흡혈증의 혼혈에 의해서 영 원한 생명을 가진 안류를 탄생시키려던 계 획인 것 같으나 그 전위는 확실하지 않다 이마 익수와 사람의 파를 이용해서 새로운 생명을 만들려던 계획인 것 같으나 진실은 저 너머에 있다.

● 익수를 꽂는 쪼띡

유럽의 모 재범이 총수로 중교단체와 특수 합보기관 등 의수의 존재를 달답게 여기자 않는 존재들이 만들어낸 조작으로 사이는 이 조직의 전폭적인 지원을 받고 있다. 단 일률적인 통체를 받는 것은 아니고 어느 정 도 서로 독립된 활동을 하고 있다. 그 관계 는 서로를 용호하고 이용하는 그리고 없에 라는 불균형적인 조직이다. 이 이외의 사항 온 밝혀진 게 없다. 게임에 나오는 검은 양 복들은 바로 이 조직의 하수인들이다. 단 상권 오프닝에 나오는 의문의 노인이 뭔가 관련이 있다고 추측한다.

• 오리제널

계약에서 카츠가 사이를 무를 때 쓰는 호 청이다. 아직 전모를 알 수는 없지만 사야 의 피를 이어받은 주인공이 오리지널에 가까운 익수라는 사실로 마루어를 때 아 다 사이는 단 하나뿐인 오리지널 익수가 이날까 하는 생각이다. 정확히 말하면 카 초는 사이를 '단'하나뿐인 오라지널' 이라고 부른다. 이로 마루어 볼 때 오리지널은 사이: 혼자라는 결론을 끌어낼 수 있다.

● 라흐의 방에 있던 장비….

하권에서는 진행에 따라서 카츠의 방에 같 수 있을 것이다. 그곳에는 이상한 정박 가 있는데 정확한 용도는 말 수 없지만 카츠의 옥소리를 파장으로 바꾸어 증폭하는 능력을 가지고 있다. 카츠는 그 기계의 초움파를 이용해서 익수의 파가 흐르는 인간을 유혹해서 익수로 각성시켰다. 주인공이 들었던 의문의 목소리는 이 기계의 합을 빌린 것이 아닐까싶다.

B.S.S (BLOOD SEARCH SYSTEM)에 대해서

◎ 물러드 서치 시스템 ■ ₹85)은

 대사 앞에 있다면 그 대사가 나오기 전에 누르는 게 안전하다만…. 불러 드서치를 자꾸 실패하면(누구라고 말 않겠다 본인과는 떨어질 수 없는 인물이 자꾸 그래서 공략이 어려워 쳤다) 불러드 레벨이 올라가는데 이 게 자꾸 올라가면 주인공은 점점 뱀 파이어가 되어간다. 그러나 물론 그 렇게 하지 않으면 보지 못하는 엔당 도 있으니 여러 가지로 피곤한 노가 나를 해야할지도 모른다. 어쨌든 쓸 데없이 불러드 레벨을 올리기 싫으 면 마구잡이로 누르는 짓은 삼가도 목하자. 이 불러드서치의 위치는 뒤 에 따로 적도록 하겠다

빨러뜨 수치

실패하면 버튼 1 번에 3색 올라간다. 이것을 잘 조정해야 볼 수 있는 연당이 하나 있으므로 감을 잘 파악해 두도록 하자. 불러드 수치가 100이 가까워질수록 게이저가 줄어드는 속도가 빨라지므로 주의하며 버튼을 누르도록 하자. 역시 반복훈련이 가장 나온 방법일 태지만…

청 목 색 : (0~19) 녹 색 : (20~39)

T ** 4 (40 59

오렌지색 : (60~79) 붉은색 : (80~100)

그 외에…

전작 스캔들과 마찬가지로 달성 율을 100% 달성하면 다렉터즈켓판 리플레이라는 특전이 있다. 이건 플 레이 도중에도 화면의 크기를 조절 하거나 윈도우의 위치를 바꾸는 등 여러 가지 재미있는 일을 할 수 있 으므로 여러 가지로 사험해 보자. 그리고 100%를 달성한 다음에 엔 당을 보면 일러스트가 한 장 나온다 (단 인터넷에 굴러다니는 것이다. 캐다가 등록도 되지 않는다)

스토리

하는 시니 ' 선통으로 들 " 로 다양한 시나리오가 있 " 제 : 해외, " 나니라서 예당 1일제 한국 근 게이지마 실 * - 해주 이 두 한 시나라오는 5 * 다 문제... 이 시나리오가 " : 가루도라들과 달리 외선 경 " 나 다 산 "을 다 - 와이된다는 나 나 산 역어도 구명된 과 어 의 의 시나리오는 봐야 이다. - 기 : 기 : 것이다 1러나 페이 * 하는의 소명관의 내용이 너 무 어거자라서 어둠의 왕편을 더 좋아한다)을 소개하고 어둠의 왕편은 하권만 따로 소개하려고 한다. 다른 시나리오 중 중요한 것은 엑기스만 추려서 소개하려고 한다. 이점 양지 바란다. 그리고 스토리는 1인청 시점으로 독자여러분께 이해되는 방향으로 소개하였으므로 약간의 각색이 있을 수도 있다 그리고 본 문의 내용은 소설식으로 약간의 각색이 들어갔다. 그리고 CD라인에도 동영상이 들어있으니 한 번 보시길

구명편



이 사진이 이 가족의 분위기를 잘 나타내준다

봄기운이 완연한 시기, 어느 때와 다을 바 없는 날의 오후 3시. 이체서 야 참에서 케어난 나는 옷을 챙겨 입고 밖으로 소리 없이 나가려고 하 고 있었다. 그러나 아버지는 내가 나가는 것을 바로 알아차려 버렸다. 마사오: 잘 잤니, 뭐야, 나가는 거나?

には当ちに(答える) ● 山谷で杯 20七年(答えない)

나 : 용참고서를 시러가려고 생각해서요. 마시오 : 막 일어난 참이잖니, 않아라 뭔가 만들어 줄 테느까.

그렇게 말하면서 아버지는 딸을 걸어붙인 체 주방으로 향했다. 나는 식욕이 전혀 일지 않았다 예외 꿈을 꾸었기 때문이다. 2년 전에 꾸었던 끔찍한 악몽, 사람을 죽이는 악몽.

우리 집은 뭔가 이상하다. 아버

지는 집에서 잡지편집의 일을 하면서 집에서 가사를 말아하고 있고 어머니는 건축물 내부디자이너로 건축사무소에서 일하고 있다. 내가 어렸을 때 두 분이서 그렇게 정한 모양이다. 어쨌든 우리 집은 가정폭력도 없고 가족사이의 사이도 좋은 편이다. 문제가 있다면 나 성도일까?아! 자식을 벗어나지 못하는 아버지에게도 문제가 있는지도 모른다.

마사오: 참고서 어디로 사러가니?

老にがスプロ(静田まで行くよ) ● 근처의 책범인데요 (教會の坂の下の 本屋だけど)

마사오: 아버지도 찾을 물건이 있어서 칸 다까지 가는데….

나: 우···혼자서도 괜찮아요. 마사오: ···그러니···

아버지는 낙담한 표정이다. 정말 자식을 벗어날 수 없구나. 우리 아 버지는… 실망한 듯한 표정의 아버 지는 화제를 바꾸었다.



인자한 듯한 아버지

마사오: 그 밤을, 아직 가지고 있니? 나: 아. 예…가지고 있어요.

나는 방울을 다시 한 번 보았다. 보기에는 그냥 방울이지만 어째서 인지 소리가 나지 않는다. 샤자샤자 하고 망가진 소리밖에 나지 않는다

나: 부적 같은 거니까요.

나는 이 방울을 언제나 몸에 지 니고 있다 언제 이 방울을 손에 넣 었는가는 기억이 나지 않는다. 소리 나지 않는 방울, 그러나 솔직히 말 하자면 소리가 나지 않는 것은 아니 다. 나에게밖에 안 들리는 소리가 난다. 그리고 그 방울이 올렸을 때 반드시 좋지 않은 일이 일어난다.



그 때 방울이 올린다. 마치 이후에 돌아질 비국會 경고아웃이

나:애

마사오: 왜 그러니?

나 : 방울이 올린 것 같은데....

미사요: 아버지에게는 돌리지 않았는데?

그런가, 기분 탓인가… 나는 밖으 로 나섰다. 언제나 다니던 그 길로 가던 중. 맞은 편에서 교복을 입은 학생의 무리가 다가오고 있었다. 반 년 전에는 나도 저 무리 속에 있었 다. 그러나 작년 9월, 어떤 일로 인 해서 나는 어렵게 들어간 고등학교 를 다니는 걸 그만 두었다. 내가 가 고 싶어서 간 곳이 아니었다 주위에 서 가니까 어머니가 가라고 해서 간 섯뿐이었다. 그러나··지겨웠다. 무 얼 위해서 학교를 가고 무얼 위해서 공부를 하는 것일까. 나는 학교를 그 만 둔 후에도 어머니의 권유(…라기 보다는 압력으로)로 검정고시의 준 비를 하기 시작했다. 그래서 지금 참 고서를 사러 가는 것이다

2:1.2 보니 지갑을 잃어려린 것 같은 (そう含えば財務をおたような) ● 간다에 가자 (神田に行こう) 교회 연덕 밀의 책임에 가자 (軟膏の坂の下の本更に行こう)

이런 역시 잊어버린 모양이다. 할 수 없지 집으로 돌아갈까….



유통 돌아온 나의 앞에는 한 소녀가 서 있었다

…누구지? 본 적이 있는 것 같기 도 한테…근처에 저런 아이가 있었 나? 그 소녀는 내 쪽으로 오고 있었 다. …뭐 저 소녀가 이 쪽으로 오든 무슨 소용이냐. 지갑이나 가지러 가 야겠다

소녀 : 목소리에 주의해라.

나는 놀랐다. 그 말이 나한테 한 소리라는 것 때문만이 아니었다. 소 너의 목소리에서 무언가의 아련함 을느꼈기 때문이다

소녀 : 지금이라면 놓지 않아.

말을 마친 소녀는 갑자기 나타난 라무진에 타더나 어디론가 가버렸 다. 누구였지? 저 소녀는? …게다 가…방울이 울린 것 같은 느낌이 둘 었는데…. 나는 여러 가지 생각을 뒤로하고 지하철역으로 향했다.



저 보고 다 회장 전 등 보고 하는 경기에 다 다 다른 것 같는 상황이다

청말 지하철은 사람에 눌려서 잘 식할 것 같은 곳이다. 고등학교에 다닐 때에는 혼자되고 싶을 때가 많 았다

1배도 저렴은 사람이 많은 쪽이 진정 된다 (でも今は人」みの方が落ち還

교대서 자금도 사람 많은 곳은 질색이 다. だから今も人こみは絶しだ)

그 미 방울소리가 들렀다. 그리고 그 목소리가 돌랐다

목소리: 돌리는가…

나는 왼쪽을 보았다. 눈에 뜨이는 건 상당히 귀엽게 생긴 여자아이였다. 그러나 나는 냉정히 생각했다. 들린 것은 남자의 묵소리다. 제 아이일 리가 없어.

목소리 : 나의 목소리가 돌리는가… 목소리 : 무서워 할 필요는 없다. 목소리 : 떨고 있을 필요도 없다. 목소리 : 내가 너를 · 지켜주마.



H

그 때 지하철이 멈추었다. 나는 그 목소리로부터 노망자 이 빠지 나왔다 사람들이 다니는 건 지하는 이 떠났다 나는 나가 지하는 나 을 바라보았다. 저 어디 아니 엇이 있는 걸까 나

목소리 : 처음에 언어가 태어났다

·····또다 또 1목소리 : 5일 다 역사 이 목스리는 15, 4일. 에게는 들리지 않는 설까?



차량들어 일을 모이서 이 개입 최대의 일천이라고 일을 모모는 광면이다 가짓말이다 (



그 목소리에 대라 속에 신해 지내가는 병원된 제계 그 속에는 분명하 소녀의 모습도 있었다

나: 0pm=1? 소녀: 눈을 떠라

나는 그목소리를 들고 얼룩가 !! 강했다.

- 生台C- 熱い) O-=C- (痛い 1) ● 番U (寒い)

그 소녀의 목소리가 그녀를 비를 로 찌르는 듯이 하구들 느낌이다. 나는 그저 주저앉아서 별고의 것였 다 나는 고기를 들었다. 그게 되는 어보니 그 소녀의 모습을 되다고 없었다.

오른쪽을 본다 (右を見る) 왼쪽을 본다 (左を見る)

· 나 도습이 균에 들어왔다
· 소소가 들어간 길목으로 들
다 전 내 눈앞에 뒷골목이
; 소녀의 모습은 보이지
· 가 묘하게 사람이 없다



川 水馬。 牙 自然は

* 1 있으나 같이 들었다 그러나 , 글이 했다

오른쪽으로 돌아가 보자 (右へ曲がっ ヾみよう) 앞으로 가자(まっすく(に行こう)

* 1를 찾아 해매던 나는 정말 민수 없는 장면을 보고 말았다. 조건의 소녀가 일본도를 들고 지금 12 한 번도본 적이 없는 '괴물' 과 있었던 것이다. 소녀와 싸우 1 패물은 나를 보더니 갑자기 이곳으로 알려오기 시작했으나 소녀가 하무른 칼에 오른 손등을 베이고 나더나 갑자기 주차장의 철골을 타고 올라'도 맛치기 시작했다. 그 때 검



M. F 2.4성의 사용



"내는 이렇을 해리고 하지만



사투은 동강은 도약력으로 피하고 만다

은 양복의 사나이들이 나타났다.

소녀: 미행 당하고 있었으면서…

그 때 검은 양복의 사나이가 나를 움직이지 못하게 잡았다

검은양목: 어떡하지요? 소녀: 보줘라 검은양목: 그러나…

소녀 : 이것은 우리들만의 문제라고 말했

율게디

검은양복: …일았습니다.

나:너는 ?

소녀는 말없이 점은 양복들과 함께 어딘 가로 가 버렸다. 나는 아무 말도 할 수 없었다. 아무 것도 할 수 없었다. 단지 주저앉아서 떠는 것 외에는…



그 때 또 방울소리가 들렀다. 무언 가의 기억의 단편과 함께. 뭐였지? 이건…, 내가 모르는 기억이 뇌리를 스친다 이건…어떻게 된 거지?







주인공의 뇌리에 스치는 작은 관거의 기억

다 : 내가 모르는 곳에서 무언기가 일어나 려고 하고 있다

지금 나는 참고서를 산후에 집으로 돌아가고 있다. 모든 것은 그목 소리를 들은 이후부터 시작되고 있다. '언어는 힘이다.' 내가 그 목소 리를 들은 것은 내가 중하고 때였다. 나는 그때를 회상하기 시작했다



악생들이 독길게 노는 낡은 돈이 있는게 하면



THE ROLL WITH CHIEF RE-

나는 그 때 얼고만 있었다. 그 때 그 목소리가 들려왔다. 때 소리와 섞여서

목소리 : 별지 않아도 괜찮아.

나: 멋 누구!?

목소리 : 무서워할 필요 없다 "

목소리 : 이제 괜찮아~~

목소리 : 내가 너를 지켜주마

日台にユモ 생각하지 않았다 (等いと は思わなかった) ◆ 早台にユ 생각했다 (等いと思った…)

어느 쪽이냐 하면 옛날 어딘가 여 서 들은 적이 있는 것 같은 다정한 느낌이 드는 목소리였다. 정신을 차 려보니 그 목소리에 끌려오듯이 나 는 옥상 위에 있었다



나: 이보 여건 환경이지?

복소리: 내 목소리가 환청이라니 어째서 그렇게 생각하는 거지? 만약 그렇다면 나 와 0 이기하는 너도 환상이 아닐까? 나: 나, 나는 나야. …그럼 너는 누구야!?

복소리: 내가… 목소리: 나의…

그 목소리는 전신주의 전선의 강한 떨림에 말려 사라져버리고 말았다

교실에 돌어간 나는 담임선생님에 게 놀라운 사실을 들었다 어제 나를 괴롭히던 학생들이 변사채로 발견되 었다는 사실이다. 마치 심승에게 갈 기갈기 隣긴 등이 산산조각이 난 것 처럼…그러나 그 잔해에는 피가 거의 남아있지 않았다 집에 돌아가니 내 앞으로 편지가 하나 와 있었다 수쵂인 불명의…. 봉투의 안에는 한 장의 카드가 들어있었다. 그 카드에는 단 한마디만이 적혀있었다.

어둠의 왕 (國の王)이라고···.'



다음날에 학교에 가보니 교문 일에 순찰자가 서 있 있다



정제불명의 문자, 하권의 진행에 따라서 이 <mark>전자를</mark> 보낸 진화 인물이 누군지 알 수 있다

그날 밤 내가 공부하고 있을 때 또 그목소리가 들려왔다.

목소리: 무얼 생각하고 있는가.

나: 우. 우리 반 학생 3명이 죽었는데….

목소리: 그것은 너의 또 하나의 마음이다.

목소리 : 하고 싶다고 생각하는 일….

목소리 : 이렇게 하고 싶다고 원하고 있

les es

목소리 : 또 하나의 너다.

以7 0H40H(僕しゃない) ● 料心 以7 包 7H0P(あれは僕がやっ たの?)

나 : 나는 그런 일, 전혀 원하지 않아

목소리 : 진정해라…

목소리 : 호흡을 가다듬고 파장을 맞추

XI---



그 박소관는 강단오에서 물려오고 있었다.

목소리 : 천천히…. 목소리 : 길게….

목소리 : 더욱 깊게…

목소리 : 너는 내가 되고… 목소리 : 나는 내가 된다… 목소리 : 자아, 욕망을 해방하자. 목소리 : 네 몸을 흐르고 있는

목소리 : 피의 속식임에 귀를 기울이는 거다



추인공이 코드를 뿐아버렸다

나 : 나에게 상관하지마~~~네



서관에서 돌아가는 정체촬영의 카타리



그것은 주인공을 배리보고 있었다. 그런데 어린데 첫째라 달에서 뭐하지는 건지?

그때를 마지막으로 그 목소리는 들라지 않게 되었다. 그런데…오늘 그목소리가 다시 들리게 된 것이다. 나는 서점을 나와서 역으로 향하기 시작했다. 그 때 순찰차가 돌려가기 시작했다. 무슨 일이지? 지금은 날이 완전히 저물은 상황이었다. 그 주차장에서의 기묘한 일로 나무 피곤해져서 참고서를 산 다음에 쉬다보니 벌써 아런 시간이 되고 말았다 받이 되어도 이 마을은 장들지 않는다. 나는…

些이 싫다 (夜が嫌いだ) ◆ 받이 좋다 (夜が好きた)

무작정 그렇게 생각하는 것 뿐으로 근거는 아무 데도 없지만 그래도 학교를 그만두고 생활하다보니 지금은 밤이 활동시간이 되어버리고 말았다 나는 밤 쪽이 더욱 활동하기 좋은 몸이 되어 버린 걸지도 모른다…그렇게 생각한다. 그 때 내

눈앞에 달려가는 부랑이 두 사람이 보였다. 무슨 일이지? 나는 그들을 따라갔다



JEWAN DE SEMONE



STAND IN CHEST BOTTOM IN



주인공

>|歴 山崎 (気持ち恐い・) ● 7|歴 書0+ (気持ちいい・)

나는 웬지 무서워져서 그 자리를 뜨기로 했다. 뭔가 …아주 싫은 느 낌이 든다. 정신을 차리고 보니 주 머니의 방울을 쥔 손에 힘이 바짝



THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T



CHARGE OF THE SECOND



WHEN WITH THE REAL PROPERTY.



일이난 주인공의 침대는 희범박이 되어있었다.

들어가 있었다. 나는 피 냄새가 나는 그날 밤의 악몽을 떠올리고 말았다. 살인을 하는 꿈을…. 너무 생생해서 가분 나빴던 그 악몽을…

나는 막차를 놓쳐서 아침 열차가 운행할 때까지 공원에서 시간을 축 이다가 아침이 되어서야 집에 들어 갈 수 있었다

슬쩍 돌아간다 (そっと入る) ● 다녀왔습니다 (たたいま)

나는 슬쩍 늘어가기로 했다 부모 님들께서 아직 주무시고 있음 시간 이니까 그 때 물소리가 들렀다 누 구지? 나는 욕실로 향했다 안에 아 버지의 모습이 얼핏 보였다

<mark>나:</mark> 이런 시간에 뭘 하시는 거예요? <mark>아사오 :</mark> 아, 그게…. 그것보다 꽤 빠른 귀 가구나

나 : 아, 에~-다녀왔습니다. 그럼 저 막 돌 이왔으니까 이제 잘께요

마사오: 그래, 푹 쉬거라



주인공이 방으로 올라기고 나서야 모습을 나타낸 아사오



그의 오른손에는 주차장에서 소녀와 싸우던 괴를 곧 독감은 상치가 나 있었다

내가 눈을 뜬것은 상당히 어두워 진 뒤였다. 참자리에 누웠을 때는 일본도를 휘두르는 소녀의 생각 때 문에 잠들지 못할 것 같았지만 너무 피곤했던지라 그냥 잠들어 버린 것 이다. 나는 거실로 향했다 그곳에 사치코 : 이머 오랜만에 얼굴을 보여수는 구나 어때 공부는 잘되니? 나 : 얘 그렇지록.

마**샤오 :** 왜 푹 한 모양이구나 술술 배가 고풍 때구나



주인공의 엄마 예쁘다. 역원

아버지는 부엌으로 향했다. 나는 어머니에게 다가갔다. 어머니는 옛 날에 벚꽃언덕에 살 때의 사의 고 있었다. 나는 아버지! " 밥을 먹으러 갔다. 내가 밥을 " 있는 동안에도 부모님은 제 " * 사진을 보고 있었다. 내가 # ' ' 때 부모님은 돈까지 벌려서 1. ; ' ' ' 덕에 살고 있었다. 그러나 1 같이 난 건의 태풍으로 깨들이 그러나 1 같이 당에 묻혀 버리고 말았다

사치코: 이작 그 때의 일은 기억나지 않니? 나: 용

그 태풍 때 나 프 후 이 유 ... 고 있었다고 한다 그 ... ' ..

기측을 소중하게 여기고 싶다. 사람과 경쟁하는 것이 싫다

대가 생각해도 너무 가능하는 본다 …그러고 보니 가요 / ^ ^ ^ ^ 계속 있는 탓인가 Dix はの書 역자 않는 것 같다(まる で年をとってないみたいが) ● 거기에 비해서 어머니는 눌었다(それ に比べて母さんは料けた)

마사오. 역시가 역나지 않는 거니? 마사오. 네가 발견되었을 때 상처를 붉은 존대로 지혈해 돌았었어

□개 어쨌는데요? (それかとうしたの?)

1런 거 상관없어요 (そんな事でどう たって、、よ

마시오 용 "124 이후리 생각해도 세라 복의 스키프 같은데 아쌔서 그런 것이 ?" 나 . . 현대 불어박도 몰라요.

방으로 돌아<mark>간다 (部屋本長も)</mark> 응점실로 돌아간다 (應**附本長も) ●**



부언광이 태어났음 때 찍은 시간

· 과 산이 중점실에 가서 앤 르돌 보던 나는 한 장의 사진에 눌 라고 난았다.



HIT IS INCHES BEET WORKED



0위전의 사진에는



제일이 모습니 확여있었다.

으 제식 이것은 10년 전의 사진 일러대 어째서 이 아이가~? 이 사진 언제 찍은 가에요? (この業長 いつ振ったの?) ● 이;이이 누구에요? (ごの子 誰なの?) 이나 아무 것도 아니에요 (いや、何ん てもないよ)

마사오 : 아, 이것은 10년 전에 꽃놀이를 갔을 때 찍은 시진이야!

사치코 : 이가 벚꽃인덕이네… 네가 이작 7살 때 찍은 사진이야.

마사오: …하지만, 10년 전의 태품으로 전에 살던 집이, 떠내려가 버렸지.

사치코 : 그렇네~~너 겨억나지 않는 거니? 나 : 응~~

역시 10년 전의 사진인가

마사오: 그런데 알고 있어? 그 벚꽃언덕 알이지…그 뒤로부터 택지조성이 되어서 주택단자를 건설하고 있었어. 거품경제 때문에 자금은 유령마을이 되어버렸지만…

벚꽃 향이 사람을 취하게 하는 ... 그런 계절을 느낄 때 집에서 어머니 가 사라져버렸다. 내가 자고 있을 때 언제나처럼 집을 나섰고 그 이후 들아오지 않는다는 것이다. 내가 볼 때 두 분의 사이가 아주 좋았던 걸 로볼 때 어머니가 가출을 했나고는 생각하지 않는다. 아버지가 경찰에 연락을 했지만 어머니의 행방은 알 길이 없다. 계절을 벗어난 태풍이 말려오고 있었다. 나는 어머니를 찾 거 위해서 밖에 나가 있다가 비를 만나서 뛰어서 집으로 돌아갔다



집으로 뛰어가면 주인공은



자신의 집 앞에 서 있는 소녀를 발견한다.

나: 너~나는? 소녀: 사야~오토니샤 사야(音無少觀) 나: 사야~이다.선가 들은 기억이~~ 사야: ~여가를 떠나는 게 좋아 사야: 이제 늦었는지도 모르지만….



TO A SECURITIES ASS



소녀는 리무잔에 타더나 떠나버리고 한다

그 날 저녁, 폭풍우가 몰아치던 밤 한 통의 전화가 걸려왔다 그것 은 바로 어머니의 전화



사치코: 미인하구나…지금, 교화근처에서

바를 피하고 있어 나 : 교화관차에서?

사치코 : 그래, 바뿐…데리러 외출래?

나 : 알았어요 바로 갈꼐.

로우코 : 차용 뵙겠어요…이니면 오랜인이라고 해야 하나요?

나: 당신은 누구? 어머니는 어디에?

로무코 : 우후후···나는 로우코, 당신의 일 이라면 뭐든지 알고 있어요.

나 : 저~ 토우코씨, 어머니는~ 어머니는 어디 계시는지 알고 계시나요?

로우코: 안으로 들어와요…

나: 어머니의 육소리다~47



빗속에서 기타리는 사람을 우산도 안 가지고 앞이 하러 가는 주인공



달러가다기 어머니의 목소리가 왜라에 몰라 떠진다. 돌아보니 그곳에는 처음 보는 여성이 서 있었다

토우코씨의 목소리를 들은 나의 몸이 멋대로 그녀를 따라 교회 안으로 들어가 버렸다.



이기서 행지 두근거란 순진한 될 재이다기!

토무코: 당신의 어머니…여기 있어요.

나: 예?

<mark>로우코 :</mark> 당신의 어머니 따듯해서 야주 맛

있었어요

나: 뭐~뭘 말하고 있는 거예요?

로우코: 어머니는 토우코의 안에서 살아 있어요 ~붉은 피가 되어서~~

나: 예?

토우코 : 인됐지만 시간이 없어요. 그래서 당신을 불러낸 거예요. 당신이 가장 원하 는 사람의 목소리로… 상대가 원하는 목 소리로 사대의 기분을 바꾼다. 그것은 우 라들이 살아남기 위한 가장 초보적인 테크 남. 당신은 나와 하나가 되는 거예요.



주인광을 유혹하는 토우네유혹인기위

나: …도망치자 않으면 내

로우코: 무리예요

나: …몸이 움직이지 않아!?

로우코 : 당신은 내 목소리에서 도망갈 수 없어요. 자 어머니와 하나가 되는 거예요.

나: 뇌 뇌취외



주인공은 로우크를 일쳐 내버리고 만다. 하지만 아 우성지도 않다는 반응을 보이는 축우권

토우코: 이체 당신의 마인도 컨트롤이 어렵게 되어버린 것 같아요. 어머니의 말이라면 뭐든지 듣는 그 아이는 이제 없는 거네요.

나: 월~월 말하고 있는 거야~

그 때 또 나의 몸이 멋대로 그녀 에게 끌려가기 시작했다. 토우코: 아마 당신도 눈치체고 있을 거에 요 보통의 인간은 들을 수 없는 음역까지 우리들은 듣는 것이 가능하다는 걸 몸의 성장이 멎은 것뿐이 아니라 한없이 왕성해 지고 있다는 것을…

토우코는 다시 나를 몰아붙이기 시작했다 그리고 나를 끌어안았다.

토우코: 나는 그렇게 많은 것을 원하는 계 아니에요 보통의 인간들 속에 섞여서 평 운하고 행복한 때를 보낸다면 그걸로 좋은 거예요 하지만 방해하는 사람이 있어요 부탁해요 힘을 빌려줘요 당신의 피를 나 누어줘요

나: 그 그만둬~~!

나는 토우코를 있는 힘을 다해서 밀쳐냈다 그 반동으로 토우코와 나 는 반대방향으로 떨어져나갔다.



그 왜 주현공의 눈에 멕시의 시체가 뿐이었다

나는 눌란 얼굴로 토우코를 바라 보았다.

토무코: 옛날 나는 당신을 위해서 함을 발려준 적이 있어요. 당신이 중학생 때 3명 및 학생들 기억하고 있어요?



THE WOLDS DOWN THE WOR



사이 "이번엔 동차지 않는데"



그러나 토우코는 사이와 공격을 가볍게 되해버리 고



주인공은 화거를 단면적으로 적용한다 그것은 토

사야: 일어설 수있니? 나: 예? 으 · 용 사야: 가래

나는 뒤에 있는 문을 통해서 도망 청다.



핵외선조준기가 모우고를 노래서



MATERIAL SECTION SECTI



뒤이어 들어온 검은양복을





TODAY SETTLES



등을 꺼 버리는 중우코



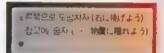
토우코는 의미심장한 이소를 짓더니



MEN GINNU EXHIBIT

사야: 몇 번을 말해야 일겠나! 그런 걸로는 녀석은 죽지 않아! 한번에 대령의 학률 홀 리지 않는 한 몇 번이라도 되살아난다!

한편 그 때 나는 몸을 날려서 유 리창을 깨고 밖으로 나왔다





작고로 도향치는 주안공



그 때 밖으로 나온 중우코



창고 안으로 도망친 주인공의 앞에 어머니의 시체



주안광은 밖으로 꼭겁나오고 위기에 처한다



그 이 나타는 사야



사이에 피해 도망한 토우코양에 안 사다이 '''''' 나타 난다



토우크를 안고 도망치는 남자



그 남지의 얼굴



사이는 그를 가츠라고 부른다

이로서 상권의 플레이는 끝이다. 이 이후에 하권을 플레이하게 되는데 데 우리나라에서 하권을 구하는게 조금 어려워서 (하권만 주문제로 활고 있다 약은 인간들) 플레이하지 못하는 분들이 있다고 한다. 때째 든 여기서 100%를 만들면 같이 할 에는 엔딩을 볼 때 사진이 한 책도 오므로 도전해 보는 것도 좋으리

아귄 스토리

7 9 9 * 속에서 전자 떠 오르 전 110 7 시 상했다

너 #의 공포스러운 위세
 너 가 과무혀 간다. 그런 내
 너 서희 맑아지는 듯 하더니
 , 연가가 보이기 시작했다



역왕이 용고 온 학부가 모든 것을 없어버리는 사이 의 안상

그리 시 5은 박의 7살 때의 모습

이나 大은 가두어져버린 나의 기

역 개개의 불빛으로 신사의 모습이

나 있다. 나는 도움을 청하기 위해

주인공은 가까스로 살아남았다

신사로 향했다.

· 그 때 가관총의 소리가 빠졌다



나는 그 무너의 눈아 토우코와 같다고 생각했다.



로우되는 나를 안고 도망지기 시작했다.



우녀는 익수로 변하고 말았다



DISTRIBUTE DE SERVICIONE DE L'ANDRE L'



토무료: 괜찮나요~? 이 번약한 생물은 나의 손안에 있어요(그 말을 듣고도 태연 히 다가오는 시야. 오지말아요! 이것은 당 신이 소중하게 여기던 인간의 조각이예요. 사야: 소중히 여겼던 작은 없다





살기 위해서 사이를 불창는 주인공, 사이는 주인공 을 뿌리지지 못하고 토우크를 놓아주고 말았다



사이는 주인공을 뿌리치지 못한다



그것은 10년 전의 기약



오투막에서 주인공을 자료해주는 사야



주인경은 가례고 하는 사이에 등장고 실려달리고 예원한다

사야: 무리다 피가 너무 많이 흘렀어~ 나: 싫어 그런 건~~ 죽고 싶지 않아 사야, 살고싶냐?

나는 고개볼 끄덕였다

사야: 설령 인간이 아니게 되더라도?



나: 부탁해. 살려줘. 사야: 알았다. 나의 희를 너에게 쓰겠다. 나: 저 누나의 아름은? 사야: 사야…오토나시 사야.



그리고 그날 방 이동조차 역에버릴 청도로 이루운 방 필간화 나이당이지만 이기에서 화면연출은 정 안



사이는 자신의 피를 이용해서



TO BE WANTED

그러고서 일주일간 나는 사야와 함께 그 오두막에서 살재 되었다. 조각조각났던 기억이 서서히 돌아 오고 있었다. 입으로 먹여주던 우유 의 차가용…그리고… 상처의 치료 를… 그리고 얼마 뒤에 어떤 사람들 이 왔다.

검은 양박: 이것을 (문목히 받아드는 사 이) 병원의 수배를……

사야: 너희들은 깨어 돌지 마라. 이것은 우 리돌만의 문제다.

이옥고 1주일 뒤의 아침…나는 자면서도 사야가 가까이 머리말에 있다는 걸 알았다



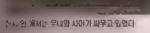
그리고 1주일 후



사이는 방울을 놓고 사라진다

사야: 뒤는 너의 의지의 힘이 다…

갑자기 주위가 조용해졌다. 고요 잔잔한 고요가 계속되는 듯 싶었다 그러나 그 고요도 얼마가지 않아서 어디선가 들려오는 스피커소리에



는 차에 도착인 주인공의 **앞에 사람들의 찢겨진 시** 해가 보였다.

TANCE IN TANCE

깨지고 말았다. 그것은 재해복구작 업이 끝나서 지금까지 통행금지가 됐던 길이 뚫렸다는 내용이었다. 이 제 살 수 있는 건가. 나는 안심했다. 그 때 스피커에서 전파가 갈라지는 듯한 잡음이 났다 그리고…잔잔한 피아노 소리가 들려오기 시작했다. 그리고 다시 채널을 바꾸는 소리가 들리더니 여러 가지 소리가 들려왔 다. 귀뚜라미, 쓰르라미, 시냇물소 리, 작은 새의 속사임 그리고 그 목 소리들이 섞이는 가운데 그 목소리 가 들려왔다

목소리 : 쌀 필요는 없다. 목소리 : 무려워 할 필요는 없다. 목소리 : 내가 나를 자켜주아… 목소리 : 너의 기억에 잃쇠를 싫어주아.

中世 「母から書 万早焼い」(僕はあの 繋に怯えた。)● ユ리コール는 1 号か引書 皆りを分い (そして僕はあの機を受け入れたんだ)

나는 무작정 거리를 해예고 있었다. 이디로 가야할지 알 수 없었다. 그저 가려고만 할 수 있었다. 그러나 그것도 잠깐 힘이 풀려버린 나는 그 자리에 주저 않고 말았다. 내 몸속에 흐르는 파. 사야씨에게 물려받은 피는, 내가 중하고 때 눈을 뜬 것 같다. 왜냐하면 그 때 이후 나의 몸의 성장이 멈추어 버렸기 때문이다그러나 그것은 성장이 멈춘게 아니라 나의 몸속에 있는 뱀파이어의 파가 끝없이 성장하기 위함이었다…

사야: 너는 10년이: 지나도 50년이 지나도 14살 때의 겉모습을 유치할 것이다.

R/2 1 望州 즐겨운 거야: ? (何かそ んな: 業しいの・?) ◆ 吐 뭘 하고 있는 거야! (僕は何をしてる んだ!) 0 제 - (如集科图 걸음 수 없어(もっ お称たちのよう(二歩)がない)

모두 이 세상의 무엇이 그렇게 즐거운 거야? 너희들은 뭐가 그렇 게 즐거운 거야? 이 세상의 어디가 즐겁다고 하는 거야? 나는 이제 너 화둘처럼 매일매일 즐거운 일만을 바라보며 살수 없어…

다는 돌아가고 싶어(僕は ---- 롯りたい) 이제 나는 익수다 (6 う後は異手な 人だ)

너희들같이 메일매일 즐거운 일 만을 보면서 웃으면서 살고 싶어… 나는 아직 인간으로 있고 싶어 ………들아갈 수 없어…… 돌아갈 수 있을 리 없어… 나의 몸에서 이 피가 사라져 없어지지 않는 한… 나의 살길이 보이지 않는 한…





주인공은 그 말을 때문리면서 유명이고 만다

그 때 그 목소리가 나를 유혹하기 시작했다. 실해당한 어머니의 목소 리로…

어머니의 목소리 : 처음에 언어가 태어났다.

어머니의 목소리 : 언어는 육체와 함께 있고

아머니의 목소리 : 생명은 언어의 속에 있

어머니의 목소리 : 언어는 어머니의 목소리 : 힘이다.



수수화되의 언론



그는 주인공을 바라보고 있었다

나는 그 목소리로부터 도망치고 싶었다. 그러나 옆에서 달려오던 여 학생과 부딪혀서 지면에 내동댕이 처지고 알았다. 그 여학생들은 나를 흘끗 보더니 더럽다고 하며 그대로 가 버렸다. 아무 것도 느낄 수 없었다…, 쓰러졌을 때의 아픔도, 자면 의 차가용도 아무 것도 느낄 수 없 었다…. 단지 잡음 속에서 그 목소 리만이 나에게 파고들고 있었다

그 목소리를 통는 도둑이 ..

1 円配지 않0+(そんなことない) ● 1記述…(そうね…)

今月 9° Cr (騙されない) ● □합지도 불라 ナッかもしれない)

2 円型に (そうだ) のに(0) 「(違っ) ●

3 1 条を対けい望むと 「以望い(その費が言うとおりか)

2 목소리書 毎日선 안돼 (あの養を配 いちゃいけない) ◆

목소리 : 무엇을 망설이나…

목소리 : 무엇을 해마나…

목소리: 네가 살아갈 이유는 그곳에는 없다. 사람은 단지 파를 힘을 원하고 있다. 나는 특별히 선택받은 인간이다.

옥소리 : 내가 너를 지켜주아, 무의미한 인간 의 세계 따위는 버리고 나와함께 살아가자.

목소리 : 선택받은 피의 왕국을 목소리 : 익수의 왕국을

녀석은 목소리를 무기로 인간을 조종하고 마음을 썩게 하고 있다... 그리고 익수이기도 한 자신의 피를 나누어줘서 동료들을 늘리고 있다... 누가 익수인지도 모른다. 모두 녀 석에게 조종당하고 있는지도 모른 다. 저 목소리에 조종당해서 모두 익수가 되어 가는지도 모른다.

·····하지만 나도 같아··· 언젠가 익수외 본성에 눈을 떠서, 괴물로 변해버릴지도 모른다. 그 때 갑자기 어린아이의 목소리가 들렀다

이이1:이 사람이 그래?

벚꽃어디이라 ' ' 나는 그대로 성' ' ' ' '



결보기에만 화려한 밥의 거리에게



도움을 정하다가 기절해 버린 주인공



그런 주인공에게 누군가기 (1가간다)



주인공이 일어난 곳은 좁은 단간방이었다.



이 곳을 조사하던 주안공은 지하철에서 확인 다. 의 신분증을 발견한다.

서랍을 열어본다 (引き出しを開けて みる) ● 수첩을 집어본다 (手帳を取ってみる)

1러나 처참은 영 / ()- 옆에 있는 수현 () 이 오카라는 사용으로 (제의 리포라이터를 하 이다 1런데 (* 13년대) 서 나를 알고 어 (1년대)

사일어셨다



대전은 AIOIP



파루 1914라고 쓰이었는_나중에 함게 되지만 최 소년이 키츠어티

에면 오가라는 사라이는 사 마으와 그수에 차해서 무어가를 알 나는 시 모른다. 그 때 나는 수 는 이에 열쇠에 생각이 미쳤다. 나 건물로 서랍을 열었다. 그 안 기 등 시간을 발견했다.



제다가 주안공의 이뻐지의 사장과



이상한 되어면 사진도 있었다

2 안에는 카세트 태이프가 3개 등이있었다.

叫き 테이프다 (者いテブだ) ● 발강 테이프다 (赤いテブだ) 검정 테이프다 (無いテブだ)

배이 되어 안에는 오카라는 사 다 기존 가세의 친구가 가진 자료 가 선의 낡은 사스을 찾아내었 가 선의 낡은 사스를 찾아내었 가 하나의 울림됐에서 찍은 1964 너 ,의 사스를 비교해서 전혀 달라 지소 같았다는 기를 알고 보너에 대 지속 보자 시스를 받았고 그 축대가 어느 존재를 만났고 그 축대가 아하게 되었다. 그래서 익수 가 기득 원했고 그 조건으로 주인 가족들을 해온 것이다. 오카: 나는 그 소년을 조시하는 동안에 그 녀석이 나에게 아주 필요한 것을 가지고 있음을 알았다. 나에게 아주 필요한 것 의 수의 피를 나는 익수가 되고 싶다. 그러기 위해서는 익수의 피를 손에 넣지 않으면 안된다. 나는 좋은 재료를 손에 넣었다. 악수에게서 피를 빼앗는 것은 불가능하다. 그렇다면 시의수의 피를 가진 인간을 찾아서 그 피를 빼앗으면 된다. 나는 운이 좋다 어제 그 남자가 데려왔다. 그 꼬마를 데려온 것이다. 알고 있다. 하지만 그 목소리는 나에게는 들리지, 않는다. 나누어다오~나에게도 너의~~파를 나누어다오

저희한다 (抵抗する) 뛰어내린다 (飛び降りる) ●



THE RESERVE OF THE PARTY OF THE



추한왕은 그를 따해서 필으로 뛰어내린다



쓰러진 추인공 앞에 나타난 분위가 있는 날재리 용 4



그에 본 오카는 공포에 판다

내가 일어난 곳은 어딘지 알 수 없는 곳이었다. 나는 밖으로 나가보 았다. 벚꽃이 흐드러지게 핀 아름다 운 곳이었다. 이 곳은 벚꽃언덕이다



tija gradijuos

폐허화된 벚꽃언덕은 10년 전과 조 궁도 다르지 않은 모습을 유지하고 있었다



그 곳에는 마시오가 기다리고 있었다

남자의 목소리 : 기억하고 있니…, 나도 너도 너도 이곳에서 새로운 인생이 시작되었던 거

나 : 이<mark>러지 - 어째서…? 아버지가 나를</mark> 이 곳으로 대리고 온 거예요?

마사오 : ---그 남자가 이제 너에게 다가 올 일은 없던다



INDEED SOUTH AND REAL PROPERTY AND REAL PROPERTY.



매시오 너희 성치 알았다. 당영만 보백이야

마사오: 그날…너를 그 남자의 방에 데리고 간 것은 나다 빗속에서 엉망진창이 된 너는 휴식이 필요했어 게다가 최근에는 나를 감시하는 자가 있어서… 너를 입시적으로 말길 필요가 있었던다. 하지만 어리적은 남자다

나: 아버지…설마…

마사오 : 보거라, 이 벚꽃의 눈을… 나에 게 있어서 오돈 것은 이 땅에서부터 시작 되었단다

나:이땅~?

마사오: 그래…네가 태어난 벚꽃언덕이 야

나: 이곳에 뭐가 있나요?

마사오: 세워질 예정이었단다…. 왕국

나: 왕국?

아사오 : 아둠의 왕의 왕국이 말이지….

마사오: 벚꽃언덕은, 정보사회를 반영시 킨 최첨단의 모델케이스가를 예정이었던 다 케이를텔레비전을 이용한 서브리미 널… 가청병위를 넘어선 용파에 의한 무 의사하의 정보의 교류 그는 이 벚꽃단지 의 완성을 기다려 자신들의 왕국을 새울 애정이었다. 사람을 모으고 조종하고 동료 를 눌린다~. 그의 저주받은 피를 써서 말 여지~.. 하지만 이곳은 이제 폐쇄하지 않 으면 안돼.~~~따라오거라

어렸을 때부터 익숙해진 웃는 얼 굴의 아버지가 있었다. 나는 아버지 를 따라 전차에 올랐다



마<mark>사오 : 나는 행복한 가정을 꾸리고 싶었</mark>다. 다. 너를 지키고 싶었다. 하지만 그 재해와 된...



10년 전, 거의 실성한 뜻한 때사오



마사오는 아들을 구하지 못한 자신을 책망한다

마시오: 죽으려고 생각했다. 살이갈 의미 따위는 잃어버리고 말았다… 그 때……나 도그목소로 를들었다

아버지와 나는 전치를 내려서 변화 가를 걷기 시작했다 문독 나는 아버 지에게 하고 싶은 말이 떠올랐다.



나: 역시 아버지도 조종당하고 있는 거예요?
마시오: 조종당하고 있는 건지, 어떤지….
확라. 우리들은 이런 식으로 24시간……많은 양의 정보와…소동 속에서 살고 있다.
그런 우리들에게 제대로 된 판단 따위가
가능할까…? 생각해보면 누구라도 무의식
의 속에서 무언기에 조종당하고 있는 것이
아닐까…?

NO PARTICIONAL

우리들은 어느덧 한적한 골목에 들어와 있었다. 나는 아버지의 말을 곱씹어보고 있었다.

나: 하지만….

마사오: 모두는 말이야. 세계의 모두는 무서워하고 있단다. 세계의 의미 따위는 없는 거다. 신다고 하는데 의미 따위는 없는 거다. 그렇게 인정하는 것이 무서운 거야. 하지만 우리들은 이제 안간이 아니야. 살아가는 의미 따위는 자신이 안들어 낼 수 있는 거야. 인간에게는 상상도 할 수 없는 정도의 시간을 걸고

나 : 아버지 마사오 : 자 오거라



Circ College Market College Co



주인공을 늦어온 시아 '늦었는기'



그것은 정체를당의 지하시설이었다. 선택기에 따라서 주인공은 아직 누구도 죽이지 않았고 예의 끝은 토우코가 주인공을 역수로 각성시키기 위해 안들어낸 환상이라는 걸 함께된다.



주인공을 좋아가던 사이는



사이는 익수름과 만난다

지하유적에 처음 들어가서 아버지 어긋물?(옷さん ここば?) 아버지 어디로 가는 거예요? (옷さ

んとこん行くのう

아버지가 멈추어 선 곳은 튼튼해 보이는 문의 앞이었다

마사오: 왜 그러니? 자오너라 나: 아, 안돼요…. 그곳에 갔다가는 돌아 올 수 없게 된다구요!

나는 왔던 길로 도망치기 시작했다. 하지만 왔던 길은 마로처럼 되어있었다. 나는 앞에 있던 길로 달려가기 시작했다



THE STA



길은 막던 역수들은 해치우고 안으로 들어간 사이는



마사오와 안난다



시에의 싸움 준비를 하는 데시오



사이도 그야 용해 준비를 한다

마시오: 사야씨, 아들의 일은 감사합니다. 언젠가 예를 표하지 않으면 안 된다고…그 렇게 생각하고 있었습니다.



이 시토에는 먹음적스런 토우코가 (백)



악수를 피해서 도망치던 주인공은

주인공이 해매는 동안의 선택기 앞이다 (まっすぐだ) 왼쪽이다 (左だ) 오른쪽이다 (右だ)

주인공이 이상한 방에 들어갔을 때의 선택가 자세히 본다 (よ〈見る)

방을 나간다 (部屋を出る) 시트를 뒤집는다 (シーツをめぐる)

건물 안을 해매던 나는 아까 왔던 그 문에 다시 오고 말았다. 이 곳으로 늘어가면 놀아올 수 없다 그러 나 그걸 알면서도 나는 늘어가고 말 있다. …왜"



가즈인 만나게 된다!아까는 돌아가면 돌아 볼 수 있다고 도망치면 주제에

어둠의 왕 : 잘 왔다 ··. 나의 형제여· 나 : 형제 ··?

아름의 왕 : 너와 나는 같은 피가 흐르고 있다. 오리지널애 가장 가까운 피 사이의 피가 알이지.



카츠의 방에 들어온 사이



카츠는 사이의 관에 많은 해를 보고 대사으로 죽였다는 것을 하고 있다.

사야: 일어나라 불터 키츠 카츠 : 사야, 영광이군, SAYA, 80년이나 흘렀는데 오라지널인 당신에게 이름이 억되다니…그건가 베었는가. 나와()



어린 엄격한 미가 사야의 때때!



넓어 나간 듯이 나타난 주인공

사야: 너 무슨 짓을 했다. 키쵸: 그의 마음을 아추조금 재운 것 뿐이 야 이런 식으로 알아지~~



키츠가 묘호하에 사이에게 당배된다.



그와 동시에 이상한 정비들이 음작이기 사화했다. 방안에 옮려 퍼치는 이상한 중압감과 사야를 부탁 는 목소리



키츠는 익수로 변신한다



목소리 : 재워라, 재위라, 기성별 채워라 욕망을 키워라

나도 아버지처럼 배어지는 시 아?" 나도 죽는 거야? 모두 죽는 시 야? … · 그 때 목소리가 들려왔다 토우고씨의 목소리였다. 토 과 목소리 늘리자도 이목소리는 12.00 E # # 1

· - 경의 목소로 과장이요 좋은 대로 , 94 E



. . Fit = 4 F



⁷ 시에의 소송에라 인간들 조종메리



MOL A H

도로 보의 목소로 알겠나요? 행복해질 권

* * * 는 있는 거예요

물 것 보고 부수는 거다

목소리 부워라 부쉬리 서치를 무쉬 . 바를 받수라

목소리: 최후에는 죽여주지.

목소리 : 죽여라…죽여라… 세계를 죽여 라… 이용을 죽여라… 인간의 마음을 죽 0는 거다



1 110



+ 1 (8) \$6.7. J



공문 출발 에어린다

나나나는 무 엇 음

토우코의 목소리 : 방해되는 건 모두 없애 버리면 되는 거예요.

나: 나는 무얼 하려고



화면에 걸린 주인공은 일본도를 들더니



서야에게 일본도를 들어낸다

사야 눈을 떠라 토우코의 목소리 : 간단해요 사야: 중요한 것은 말이 아니야!

사야: 의자다



나: 의지 --? --(주인 공은 일본도를 떨어 뜨린다) ~~~나는

카츠: 돌생이여…. 너는 아버지의 적용 해 치우고 싶다고 생각하지 않나. 사야에게 복수하고 싶다고 생각하지 않는가

사야: 현혹되자 마래 크엑

사야를 가츠가 벽에 다시 한번 처 박았다 나는 다시 한번 일본도를 쥐 근 자세를 잡았다

카츠: 그렇다---그걸로 된 거다. 나: 사이네



사야 눈을 뜨는 거대

· 1렇다. 나물 괴롭히는 것은… 이 녀석이다!

나: 카츠



주인공은 카츠를 때문다

나는 카츠를 찔렀다 익수익 힘에 눈을 뜨가 시작한 나의 힘이 카츠에 게 큰 대미지를 주고 있다 카칠는 나를 한 번 보더니 오른 손으로 후 려치려고 하고 있다

世 ・豆 徳に北横に飛いす● 车星 \$PE H 使L 殿 对



뒤로 응용 남리 자세를 집은 주안공은



사이에게 걸음 먼지고



사이는 키초에게 알려올 날린다



지명상을 얻은 카츠

키츠: 어~이~어머~니~



밖으로 내온 주안공은

어둠의 왕은 죽었다. 하지만 그렇 다고 해서 나의 몸에 흐르는 익수의 피가 사라진 것은 아니었다…



축우교를 만난다



주현공의 때문 빨리고 하는 모우고, 아지만 주현공 은 토우코를 펼쳐내고 만다



그 때 나타난 사야



사야는 카츠를 조용하고 있었던 것이 모우코였다 는 사실을 밝힌다

사야: 너의 마성… 그것이 인간의 피인

모우코: …그 자옥의 안에서 안간이라고 하는 것의 우애함, 그리고 잔혹함을 나는 알았죠. 그 자진이후, 마음 없는 유언에 현 혹되어 광기로 질주해갔어요 나의 아버지 도 어머니도 모두 눈앞에서 빼앗겨 버렸어 요. 나 자신도 파 문혀 버렸고 목숨을 일게 되었지요. 모든 인간을 나를 지배하던 민 간의 언어를 저주했지요. 자신이 태어나면 서 얻은 피를 저주했어요. 그리고 목소리 가 들렸어요. 키츠의 목소리가… 키츠애 게 잠들어있던 키츠 자신, 아니, 키츠가 가 전 험에…익수의 피의 함에 의해서 말이죠. 그것을 손에 넣으려고 했던 거예요. 거기 서부터 나의 복수가 시작되었어요. 카츠가 나쁜 익수로 변화시켰고 나는 카츠를 위해 서 힘을 썼어요. 그는 자신과 같은 동료를 안들고 싶어했어요. 단지 그 이유만으로 이렇게 까지 번식을 한 거예요. 그가 기다 리고 있는 것은 당신에 대한 마음 뿐, 지신 과 같은 존재를 만드는 것으로 당신과의 유대를 감화하고 싶었던 것 뿐. 나에게는 그것이 부족했던 거예요.

피를 얻을 때미다 강해지는 자신의 힘을 왜 좋은 방향으로 쓰려고 하지 않았는가…. 어느 때 나는 키츠의 소망을 들어주는 것

을 그만두었어요. 그가 가진 힘을 초월하 기 위해서는 더욱 순수한 피가…오리지널 을 손에 넣을 필요가 있었어요. 그리고 어 느 날 기회가 왔어요. 10년전 나는 이렇게 될 좀 알고 저 아이에게 상처를 입혔어요. SAYA, 당신이라는 사람이 가까야 있으면 반드시…, 힘을 얻은 내가 사람을 짓이기 는 모습을 생각하며 지난 10년, 우리들애 게 있어서는 순간으로 여겨지지만 길게 느껴졌던 10년. 즐거운 시간이었어요. 하 지만 그것도 이제 끝이군요.

로우코: 소년…당신은 어떻게 살아갈까 요… 피에 빠져 들어보세요. 행복해 집 태 H77 ---



이야기를 다 들은 사이는 모우고를 베이버린다



MARIN WITHOUT A DANKEN MICHIGAN PARTY

그로부터 수일이 지났다. 이제 그 목소리는 들리지 않는다. 나에게는 변함 없이 명은한 시간이 돌아왔다. 단 그곳에는 아버지와 어머니의 모 숨은 없었다. 나는 이전과 변함 없 는 시간에 볶음 말기기로 했다. 이 우고 나의 몸을 흐르는 피는 나를 질풍 속으로 유혹하겠지.



사야 언젠가 너를 빼 날이 올 지도 모른다.



그것은 교목으로 향하는 길

그 날이 올 때까지 나는 살기로 했다.

어둠의 왕편

기본적인 토대라는 면으로 보면 구명편과 같은 내용이지만 세부적 으로 따지면 다른 내용이 있다. 무 엇보다 유일하게 스텝롤이 끝난 뒤 에도 영상이 나오는 만큼 중요한 시 나리오(이런 기준으로 판단할 게 아 닌데…) 여기서는 페이지 관계상 구명편과 다른 부분을 간단하게 필 롬 북 형식으로 정리하도록 한다



이건 가지 가옥한 현실에 지쳐서 길거리에 쓰러진 50 JULY 201- (CAS)



그녀는 우리 있었다



드디아 마음의 안도감을 잦은 주인공



그 때 발생배들이 두 사람은 습격한다



PERSONAL PROPERTY.



TO A STATE OF THE STATE OF THE



270 ...



THE PERSON OF TH THE RESERVE OF THE PARTY.



두 사람은 벚꽃인막에서 캠페한 나날을 보낸다. 그 겁니 이 이후 후건이는 시간자 버리고 만다. 후긴아 를 찾아 나선 주인공이 미사오를 만나는 것은 구멍 현재 같다



BUTTO SEED OF MENTAL TIPLE IN 위해 익수의 피를 주사하려는 무리아



그란 그녀를 주인공이 구매낸다. "그걸 맛있면 네 가 내 자신이 아니게 되다



도명진 두 사람은 사이와 싸우는 마사오류 본다



그 왜 이다선가 오는 강한 프렛서



마시오는 그 목으로 기가 사작한다. 그 소양사 시 필간중이



다른 사람들도 그 쪽으로 향한다. 차 보기를 먹고 ... 우기 위해서



판뱃서는 사이가 문에 손을 대지 않는 네. 하는 안 와 따우는 무분에서 주인공인 기존를 때 그는 그 분까지 등입니





마시오는 카츠에게 적임 당하고 안.



주인공의 태럿속에



과거의 이배지와의 주역이 스쳐 지나간다



아버지와의 주약



양면수 국중부의 불고복일



^- 아는 추인광여기서 피가 뿌려치는 창연이 얼



자의식을 가진 때로 각성한 주인공은 카즈를 죽인다.



1약 동시에 추방의 사스템들이, 영준다



마사오의 목숨을 들은 사치코



메사오의 유료 그것은 그가 그렇게 참고 살이하면 가족들의 방향였다



마시오의 목숨이 가져온 취약



사지코는 떠나려는 주인공을 마지막으로 한 번 한 어보자고 한다



사이와 같이 감박한는 시지고 그녀는 사이의 슬픔 會 이해면 것인가





그룹은 이사를 만나 해앗은 역무와 과무가 위한 인기 아니면 아버지와의 주역을 옮겨 위해서인가



추언공도 사이와 같이 익수의 의우게 된다



그들은 세상과 바위이 어는 것이다.

전체적으로 필자가 가장 좋아하 는 파트인 어둠의 왕의 하권부분이 다.삭제 된 부분은 플레이어의 재 량에 따라서 많이 바뀌는 부분이거 나 아니면 구명편과 같은 내용이므 로 그 쪽 부분을 참고해가며 봐 주 시면 필자로서는 고마을 따름이다

단 어둠의 왕 상권부분은 구명편 과 다른 점은 토우코와 길거리에서 만난 이후(사야가 소리친 부분) 이 후 안면이 있었다는 것 의에는 다 른 점이 거의 없으므로 따로 소개 하지 않겠다. 그리고 한 마디만 더 하자면 본지 부목인 cd라인에 구 명편 상권, 어둠의 왕 하권, 투리아 면 상권의 동영상이 있으므로 그 쪽도 한 번 봐 주시면 감사하겠다.

상권관련 데이터

BS 위치 가이드

어둠의 왕(闇の王) 早年

1. 방울있음: 캐스 후 변에서 밥을 어다가 화뚝구가 나온 이후에 아버 지의 위 및 일 과

, ki * di

2. **방울있음:** 1이후에 반올이 클 0 00 11

. , . . .

3. 방울있备: 1울 무시한 후 또 ・ ひいかる 小島(神田まで行く ., . 서時計草

大事から情は高校

4. 방울없음: 3을 성공한 후 나

오는 분기에서 그러고 보니 사감을 잃어버린 첫 감약 중 (: 本財充 임자신문 의용 선택한 후



Δ 주인공 ついけない……忘れたみたい 25 ⇒取りに戻るか

5. 방울없음: 4이후 사야와 스쳐 지나가기 바로 전



주민공 "近所にあんな子いたっけ…?"

6. 방울있음: 지하철의 안에서 핸 드폰의 남자가 클로즈업 할 때



7. 방울없음: 5와 6의 성공이후 나타니는 선택기에서 '왼쪽을 본다 (左を見る)를 고은 직후 쿠리아가 서 있는 것을 보고

⇒間 えたのは男の管だ

8. 방울없음: 6을 무시하면 나온 다. 지하철 정차시 내리는 해드폰의 △ 주인공・ № 下側が止まりヘッドホンの 男が持って行く ⇒遣わない

9. 방울없음: 6을 무시하고 8을 무시한 후 지하통로로 내려가는 해 드폰의 남자, 단 사진에서는 잘 안 보일 수도 있지만 오카의 뒷모습이 보인다.



⇒追うのを止める

1 0. 방울없음: 칸다의 교차점에 서 사야가 소리친 이후 주저 않아 몸을 멀기 시작할 때



116 200 2 GAMEUNE

⇒少女の姿を探す

1 1, 방울없음: 토우코가 다가올 때 그녀의 얼굴이 클로즈업하면서,

屋早丑: "あなた・・・・・人を殺した事。見た事 #87° ∆

⇒なんで知ってもの?

1 2. 방울없음: 무리아가 주인곳 음 일으키며 자기 소개를 한다

짧은 머리의 여자이이 "あたし、知神な" △ ⇒ちょっと待ってよ

1 3. 방울있음: 편의점에서 물건 을 고르는 투리아

주인공・*でも行き先はまだ教えてはくれ to JA

20 畳をかけてみる

1 4. 방울있음: 무리아를 따라간 이후의 선택기에서 '그 제복의 아이 (あの制服の子…) を 선택 한 후

△早2101: 知らない ⇒ そんなはずない!!

1 5. 방울있음 : 아파트에서 14 이후에

早리()・ あれをあんたも聞いてるんじゃ ないかっていうぎ ム ⇒どうして環境亞がその事を?

1 6. 방울없음 : 14에 나왔던 선 택기 중에서 "그 토우코라고 하는 아이는(あの燈子って子さ…)"→ "예뻤어 (綺麗だよね)" 라고 선택한 후에 무리아가

早2.01 「独子と一緒に行きたかった?"△ ⇒ううん

1 7. 방울없음: 사진 그대로의 장 면에서 대사가 나오려는 순간



⇒…うん

18. 방울없음: 혼자서 돌아가는 도 중 시계의 앞에서 (여러 가지 경우 얘 파샛된다)



⇒ 鉄の音·····! ?

1 9. 방울없음: 공중전화의 뒤에 서 나타난 토우코와 재회

조건 후리 아루트 이 외에 서택기에서 "あ の個子って子さ ・ 特種だよね 선택 한 후 16을 무시하고 17을 무시하다 屋早立 近くの課まで済ってくれません ²△ ⇒いいよ 僕も翻まで行くから

2 0. 방울없음: 17또는 48의 이 후에 지하철에서 밀착하는 루리아 (9.2)

△ 早ajoh: なんでこんなにたくさんの人 がいるんだろうね? ⇒そんなにくっつかないでよ

2 1. 방울없음: 밤의 공원에서 부 리아가 주인공을 뒤에서 끝어안고 있음 때



⇒低しかける

2 2. 방울있음 : 아버지가 주방으 로 들어가려는 순간



마사오 "そろそろお腹も空いた頃だろ · ^ ⇒ なに見てるの?"

2 3. 방울없음: 22이후 구명루트 이외에서



moudeon was

주안呂 これは十年前の寫真のはずなの に どうしてあの子が ? * △ □これ本堂に十年前の高橋かな?

2 4. 방용없음: 주인 공을 안는 도 우구



医早进 "それは私たちが生き続びるため の初歩的なテクニックだらる ⇒離して

2 5. 방울없음: 24 또는 35 또는 58 이후에 다시 주인공을 안는 토우코



△ 長早豆 *あなたの血を分けあたえて まやめてより

2 6. 방울없음: 25후 일어나는 주인공에게 다가오는 토우코 △星早显 養えているでしょう? → そんなの内室ださ

토우코편(燈子編)

2 7. 방울없음, 칸다의 거리에서 방울을 주워준 토우코

조건 ありがとう ・あいさつする ・ロ ングの子が好み (0)早ハロ 성世間に、。あ もかとう チョムハ 유로 토린 그 1월 4 1 PI 10 PE 3 PE 3 PE 스투두글 . 큰ま # all . file

2 8 . 방울없음 : 레스토팅 BLOOD에서 도우코와 건배후

△星早点 と1か イナ ⇒倒れてな カッ

2 9. 방울없음: 서택기 어째기 コグミ はんでゃれる ・ 1 31 (あの11?)"

見皇帝 *この平和で出。- . いるあなたには「人 申君はいったい)

3 0. 방윤없음: 서터 4 "어째시 出行系の整?。" △ 토우코 * 3 1 1 助かやると きれたかい

3 1. 방울었음: 도우구의 : 11 ム東早日 わえもない ⇒あれ

3 2. 방울없음 조²⁴ なのうと CF + お柳が・・・・甘、 할때 ム皇学章 **第**(なます つあ 大変夫だよ

3 3. 방울없음: 토우귀 취 1 이곳에게 얼굴을 뚫어만 구를 간 A E S 2 '5' 1 2 -⇒燈子から離れる

3 4. 방울있음 : 시체 2 작년 ト 모습이 나옴 때(옆에는 주이 공과 야가 있다!

⇒あの

3 5. 방울없음 : 노우교투도 주 인공을 끌어안는 주인공 24의 좋은 타이밍

조건·주의 1 년세소 a at - - ™

· E = 3 ***** * * △年早記 電、あなた。 丁山洞

灣璃亞)편

항물없음: 5 6후 자하철의
 -- 작을 본다나 수 두분
 -- 간기들 무너한 후 카타에
 -- 가를 잡아가는 무리아
 -- 선물 석사마자



+ 120 2

7 방울없음 ; 서점의 참고서 코

・う あたしには関係な

· 사 방송 있음 : 시설 흑현귀의

(9. 방울없음: 3% 이 어내기에서 흥미가 있어(興味あるんだ) 선
 (1) 한마로 누분다

和政治院 、 1 201

4 0. 방울없음- 1의 차이 후 유원



방울있음 : 수족관에서 루리

: 11 1.1 0%

1 , 방울있음 : 41 무시한 후 수

<u>주</u>과에서

△ [□]2 0+ "折角書えたんだから * →折角書えた?

4 3. 방울없음 : 41 무시한 후 수 족관에서

△ 早250F * 善っていしよ* 番らないよ

4 4, 방울없음: 41무시 43무시 후 유리조각에 손을 베어버린 주인공 루 라아가 손가라을 잡자마자 구른다

소주인공 'ㅊ = ''

4 5. 방울없음: 44후 선택기에서 '기분 좋아 (氣持ちいい)' 후 주인 공의 손을 핥는 뿌리아

△年20年あいしい

4 6. 방울없음: 44후, 우리아가 주인공의 손을 놓으며

〒9日 "七の場の空戸をごまかすように 僕は地域亞の名前を呼んだ。A 君と 様に、たい

4 7. 방울없음: 41무시, 43무시. 46무시 후 수족관의 밖에서



☆ 賞을 **・에서 주의 금이 計畫 돌아보는 순간;⇒ 御育亞のと、ろ・舞う 20

4 8. 방울없음 : 흡혈규의 책을 안 고 있는 루리아

△ =2 Or 遊びに付き *

4 9. 방울없음: 루리아루트 밤의 공원

조건 지금까지 루리아루티를 찾실히 따라 왔다면 아니야 그런 답레라니다. 이상 숙시 なわ確なんで、→ 상처의 원인 (傷の原因) 章 후c 0 Pc, 과内 0 0 D 가 끝난 章 △루리 0 Pc 「本堂に分かり合えそうな人 (」 → ほ、食も

5 0. 방울었음: 루리아루트에서 49를 보지 못했을 경우. 그러나 이 것을 보았을 대부분의 경우 루리아 엔딩은 물 건너간다

年8 0) 「あたし あんたと友達になりたい よ」△ ⇒は 僕も

5 1. 방울없음: 루리아루트 교회에서 추이공을 몰려고 하는 루리아, 타이밍이 아주 중요시되는 선택기이다 밑의 대사가 나오기 전에 누른다

△ 〒º 공 'る 琉璃亞 ''
⇒琉璃亞を物(

구명편(究明編)

52. 방울없음; 10을 고르 후 오른 쪽을 본다(右を見る)를 고른 후 사 진의 장소에서



△ なんたろう : 値な感しもするし ⇒付ってみよう

53. 방울없음: 52를 무시한 후 또는 52의 이후 앞으로 간다(ま) 후 ^17: 기를 서택 후 교차점에서 방 울을 주워주는 도우코

소년 대리의 여자이이 (Nich**音色标**) 크 지 ²

5 4. 방울없음: 52를 고른 후 사야가 점은 양복들과 사라지고 주인공 주저 않았을 때



△なんだったんだ あれは ⇒1

5 5. 방울없음: 54후 과거의 기 억이 스쳐 지나간 후 ム주인공 なんだ? 今のは・* ÷食は知ってる ?

5 6. 방울있음 ; 주인공이 혼자서 돌아갈 때 선택기 밤이 좋다(또는 밤이 싫다)를 고른 후



=がよんだろう?

5 7. 방울없음: 밤을 새고 들어왔을 때 소리 없이 조용히 들어왔을 때 욕조에서 물을 빼는 순간





⇒誰だろう

5 8. **방울없음**: 주인공을 안는 토 우코 24와 같은 타이밍 단 24의 대 사인 "それは私たちかりき延びる ための初歩的なエクニック"에서 누르면 너무 빠르다

△ 토早豆 "さあ 母さんと一難になり ましょう" ⇒離して!

5 9. 방울없음: 도우코를 피해서 밖으로 뛰쳐나온 주인공



⇒ あfなきゃ

6 0. 방울없음: 창고에 있다가 토 우코에 의해서 끌려나온 주인공



⇒うかあ!

엔딩무르

투트의 옆에 있는 괄호의 숫자는 위에 있는 BSS의 숫자를 뜻한다. 어디서 BSS를 해야 하는지 알 수 없을 경우에는 위에 있는 BSS를 참조하면 될 것이다. 이것은 하권의 엔딩투트에도 마찬가지이다.

End 01 이름에 잠드는 까 (間に激むもの)

멋모르고 시작한 필자 같은 사람들 이 가장 먼저 보게 될 엔딩이다. 오 카의 정체가 궁금해지는 순간.

대답한다(答える)

予인공: ちょっとした~(중略)~ 通うのをやめた…△(3) む다에게 가자(前田に行こう) 그래서 지금도 붐비는 건 싫다(だから全も人こみは嫌いだ)

End 02 抽の2 車01 道が の後で)

역시 축는 주인공. 저 익수는 절 망한 투리아였을까….

대답한다(答える)

やしま: 子離れしてない~(含物) ~かもしれない △(1) む다까지 가요(前田まで行くよ)

△**주인공**: ちょっとした~(중략) ~やめた…

그러고 보니 지갑을 잊어버린 것 같은 (そういえば財布忘れたような) **△주인공:** "이런 지갑을 잃어버린 것 같다 (いけない……忘れたみた いだ)" (4) 주인공: "근처에 저런 아이가 있었 나? (近所にあんな子いたっけ…?)"△(5)

그래도 지금은 사람이 많은 편이 진 정된다 (でも今は人こみの方が落 ち着く)

△(혜드폰의 남자가 카메라 열 한 순간(6)

오른 쪽을 본다(左を見る)

△**주인공:** "…가자 않아 (…行かないよ)" (36)

참고서를 사고 싶어 (參考書買いた 나んだ)

△早司아: "…이제 나의는 관계없 으니까 (…もう, あたしには関係ないけどね)" (37)

△**주인공: "吾賀**귀의 湖? (吸血鬼 の本?)" (38)

裏回가 있어 (興味あるんだ)

△(흥미가 있어'를 고른 직후)(39) 만날리가 없어(含えるわけないよ) 필요 없어. 별로 원하는 것도 아나 고(いらないよ, 別に欲しいとは思 わないし)

그렇다고 생각해 (・・・そうだと思う)

End 03 월이의 열인 (月下の自事)

역시 익수에게 죽는 엔딩, 아마 가장 많이 보게 될 엔딩이 아닐까~~

대답하다(答える)

아파! (痛니…!)

용?(え?)

의심한다(怪しむ)

긴 쪽이 취향이다 (ロングの子が好み)

용?(え?)

●아가도 괜찮을까… (舞ってもいいかな…)

叩안(ごめんね)

End 04 미주보다 맛있는 것 (美酒より美味さもの)

마지막에 이주 H한 생각이 드는 장면 이 나온다. 우윗 라인은 건전잡지! 대답하지 않는다(答えない) <u>いた 마음에 들었어 (僕は無に入っ</u> ている)

予包書:子離れしてない~(증明) ~かもしれない △

むいかス 小品(神田まで行くよ)

△**주인공**: ちょっとした~(중략) ~やめた…(3)

그러고보니 지갑을 잃어버린 것 같은(そういえば財布忘れたような)

그래도 지금은 봄비는 목이 진정된 다 (でも今は人こみの方が落ち着

△(헤드폰의 남자가 카메라 업 한 순간)(6)

옆을 본다(積を見る)

···青年···(···赛(····)

고마위 (ありがとう)

인사한다(あいさつする)

긴 雪이 취향(ロングの子が好み)

고마위(ありがとう)

응?(え?)

E 오 元 : "あなた~(合明) ~見た事 ある? △

△ 星皇豊: "가죠 (いきましょう)." (27)

아니 그렇지는 않지만 (いや、そんな事ないけど)

어제서라고 말해도 (どうしてって 言われても…)

▲ 토오코: "어떻게 된 거예요? (どうかしたの?)(28)

여자아이랑 들이서 (女の子と二人 きりに)

배고픈 것처럼 보여서 일까나? (お 腹が空いてるように見えたのか な?)

어리군…(甘니…)

용(うん)

어제서 그것을 (なんでそれを)

ユゼ?(あの日?)

무설다고는 생각하지 않았지만… (怖いとは思わなかった…)

オズ은 내가 한 거야? (あれは僕が やったの?)

강해질 수 있어? (強くなれるの?) 나의 입에 맞았다 (使の口に合っていた)

이야기한다(話す)

End 05 早春の早度コネペ 以口(振り向けばそこにいる)

토우코에게 잡아먹하는 수인공 이 설픈 진행을 하면 나오게 된다

대답한다(答える)

の山い(様いいり)

응?(え?)

인사한다(あいさつする)

긴 쪽이 취향이야 (ロノブハ f + 好 み)

아(どうも)

응(うん)

ココ銀行時(せ、すうだね)

. 4 . 5 4

저 토우코라고 하는 아이야…(あ) 億구で fiðm)

언제부터 친구야 (1・つから友生なの?)

早성다고는 생각하지 않았다 (怖・とは思わなかった…)

투리아는 무언가를 입고' 있다 ()即為

亞は何か知っている) 저것은 내가 한 거야? (あたは優が

강해지고 싶지 않아 (強、なんでな りたくない)

그 소리가 무서웠다 (多の壁で構かった)

어둠이 좋다(夜が好べた)

やったの?)

End 06 유옥(誘惑)

표우군와 술집 불러드에 가는 것까지는 이 이 수 있다. 지는 엔딩 4번으로 가는 곳까지 동 일하게 진행한다. 물론 주안공이 축 는 엔딩이다.

어째서 그것을 (なんてそれを)

아니 그런 일은 아니저만 (, **. *

んな事ない。せどり

어째서라고 말해도 (건 ' . " 클카지ても…)

모든 것을?(†<< 7.2 2.2)

보는 久有(() ^ () ** 무성라고 생산해다 (橋) **

무섭다고 생각했다 (橋,) 는분.

パーツ/ 내가 아니야(僕じゃない!)

나의 입에 맞았다(僕のこ) 仓 (

이야기한다(話手)

ジー "可気は 使な気分だっ

カイ 知り そんな事ないよ)

End 07 두 사람의 거래二人 の距離

Frich 아픈 마음을 감싸주지 못 가 취임공이 맞게되는 엔딩이다 여 너 박 만 잘하면 무리이면 엔딜

·中 日本(24 る)

それ者: 了離れしてない (奇唱) 7 12 1 4

いいのう 大人(物に、まで行くよ) 구인공·노. · ^ 중략)~ 1 191 5

. 그나 기급은 잃어버린 첫 같 ディティースはほれたまたような) △ 주인공· 안내· 잊어버린 모양 い、マない …忘れたみたい

△ 수인공: "근처에 저런 아이가 1.90+1 (妊折にあんな子いたっ · 2 / (5) ·

내도 지금은 불비는 쪽이 진정된다 であ今は人にみの方が落り着く)

△(레드폰의 남자가 처음으로 카메 라 엄마 수건(6)

준입공: "참 수없어(·····너,ㅎ な다

(科学州) 外子会の(創着審買いた

△ 수인공: '유럽귀의 궥? (吸血鬼 A 23 (38)

一、 29 日かい外代にの苦手

一元 (で そこだね) 그 - - 1 작고 있는 거야? (조조で集

り帰いけ得りと して優をり

号いて 생각했다 (怖いと思っ

이 가는 부언가를 알고 있다(瑠璃 , 計(対) だいる)

当・かららは 優しくない。 ↓ 本会と 7 早村製料(あの壁が幅) かった)

△ 뿌리아: "자 눌러가자! (和, 遊 びに行こ!)(17)

이상한 곳은 싫어 (へんなところは

그만뒤 주세요, 누나! (やめてこだ きいっ、お姉さん!)

아, 예(は, はロ)

o ... 0 8 (j j h)

용(うん)

무얼 하고 있는 거야? (なにしてる 07)

됐어 그런 답해라니 (나나よ, そん なわれいなんて)

이야기해 보았다(話してみた) ゴ가 윤부짖고 있다(血が悪ぐんだ) 슬쩍 들어간다(そっと入る) 마사오: "술술 배가 고파질 때군… (そろそろお腹も空いた頃だろ

마치 나이를 먹지 않는 것 같다(\$ るで年をとってないみたいだ) 그게 어쨌는데? (それがどうした

거실로 돌아간다 (居間へもどる)

End 08 포용그것 번째 (抱 鏡その1)

여기서는 토우코에게 죽고….

대답하다(答える)

아파…! (痛니…!)

웅?(え?)

인사하다(あいさつする)

왠지 친근감이 느껴진다 (なんだか

順れ刷れしい)

고마위(ありがとう)

응(うん)

ユ ユ製団(そ,そうだね)

굉장한 곳이내 (すごいところだね) 저 제복을 입은 아이 (あの制服の

무섭다고 생각했다 (怖いと思っ

우리아가 알 리가 없나 (瑠璃亞が知 ろわけないか)

내가 아니야(僕じゃない!)

그 목소리가 의지가 되었다(あの聲 が支えになってた)

△ 투리아: "자 놀라가자!"(ね, 遊 びに行こ!)(17)

이상한 곳은 실어 (へんなところば) 嫌だよ)

그만뒤 주세요, 누나! (やめてくだ さいつ、お姉さん!)

小양하겠습니다(遠慮します)

○…○彔(ラーー・うん)

응(うん)

웹 하고 있는 거야? (なにしてる

다녀왔습니다(ただいま)

End 09 포용그 두번째 (袍 第その2)

여기서도 토우코에게 죽는다. 여자 를 너무 좋아하는 청춘소년은 반성 음!! (질루!!)

대답하다(答える)

~やめた…(3)

予인書:子離れしてない~(合料) ~かもしれない △

むいかスプ島(神田まで行くよ)

△予인공: ちょっとした~(중明)

그러고 보니 지갑 잊어버린 듯 한 (そういえば財布忘れたような)

△주인공: "안돼 잊어버린 모양이 다 (いけない……忘れたみたいだ)"

주인공: "근처에 저런 아이가 있었 나 (近所にあんな子いたっけ…?) $\Delta(5)$

그래도 지금은 복적대는 게 좋아 (でも今は人こみの方が暮ち着く)

△(헤드폰의 남자가 카메라 열 한 순간)(6)

왼쪽을 본다(左を見る)

(…를 고른 직후 쿠리아가 서 있는 것을 보고 스)

아파…! (痛い…!)

△(웅크리고 있는 주인공을 옆에서 본 모습이 카메라 엄 한 순간) (7) 오른 폭을 본다(右を見る)

▲ 予인공: "なんだろう~(香味) ~するし…"(52)

오른쪽으로 돌아가 보자 (右へ曲が ってみよう)

△ 주인공: "뭐였지 저것은? (なん だったんだ? あれは…"(53) 무섭다고는 생각하지 않았다 (希나 とは思わなかったい) 내가 아니아! (僕じゃない!) 어둠이 좋다 (夜が好きだ) △(두 사람의 부랑이가 화면 바로 앞에 나타난 순간)(56) 기분 나빠…(無持ち悪パ…) 다녀왔습니다(ただいま) 거기에 비해서 어머니는 늙었다(준 れに比べて母さんは老けた)

End 11 공포스러운 제조칭

여기서도 보우코에게 죽는다. 역시 악녀인가… 이 이후에 앤딩의 내용 이 설명되어 있지 않으면 모우코에 게 죽은 좀 알도록…

End09 의 의후에 교회 뒤의 B.S.SOMAI)

△ 로오코: "자아 엄마하고 하나가 되자(きあ……母さんと一緒にな りましょう) (58)

△ 로오코: "너의 피를 나누어 반 の서(あなたの血を分けあたえ

End 12 포요 그 갓 번째(电 噂その1)

주인공의 시체를 보고 절규하는 사 야. 그 포효가 굉장히 슬프게 들리 는 것은 골지뿐일까~~

End11의 희우 교의 뛰의 B.S.S.OWA

△(유리창을 깨고 나온 주인공이 지 면에 쳐 박힐 때) (59) ···오른쪽이다(···右だ)

End 13 포요 그두 번째 (他 學その 2)

겨우 잘 도망쳐놓고 죽는 주인공. 여기서도 사이의 포효가…

End1.1 의 회우 교회 뒤의 B.S.S.OIM

△(유리창을 깨고 나온 주인공이 저

면에 쳐 박힐 때) (59) 헛간에 숨자(…物置に喋れよう)

End 10 영원의 耳永遠の血)

대답하지 않는다(答えない) 나는 마음에 물었다(僕は氣に入っている)

10年年111(11東江11)

.....

수상히 여기다(怪니む)

酔은 목이 취향 (ショートの子が好み)

고마위(ありがとう)

응(うん)

그, 그렇네(そ, そうだね)

41144

저 제복의 아이···(あの制服の子··) 무섭다고는 생각하지 않았다(特に とは思わなかった··)

早리아는 뭔가 알고 있다 (瑠璃亞は 何か知っている)

イズ은 내가 한 거야? (あれは僕が やったの?)

강해지고 싶지 않아 (強くなんてな りたくない)

オ 号소리가 의지가 되었다(あの夢 が支えになってた)

△ 부리아: "자 눌라가자!(ね, 遊び に行こ1)" (17)

알았다(わかった)

그렇지 않아(そんな事ないよ)

ユピテ자(…やめようよ)

會報 들어가자(そっと入る)

End 14 利望 4 以上 本(守 れないもの)

무리이는 사이에게 죽임당하고 무리 아름 자카지 못한 심실감에 피가 각성 한 주인공은 익수가 되어버린다.

대답한다(答える)

予包書:子離れしてない~(合明) ~かもしれない △

むいかれ ひい(神田まで行くよ)

▲ 予인공: ちょっとした~(豪唱) ~やめた…(3) ユ러고 보니 지갑을 잃어버린 듯 한 (そういえば財布忘れたような)

소 주인공: "안돼 잊어버린 모양이다 (vitな나……忘れたみた니だ)" (4) 주인공: "근처에 저런 아이가 있었

斗 (近所にあんな子いたっけ…?)"
△(5)

그래도 지금은 사람이 많은 쪽이 진 정된다 (でも今は人こみの方が落 ち着く)

△(헤드폰의 남자가 카메라 일 한 순간)(6)

원목을 본다

△ **주인공:** "…가지 않아(…行かないよ)"(36)

참고서를 사고 싶어 (参考書買いたいんだ)

△ 早**리아:** "…이제 나의는 관계없 으니까 (…もう, あたしには職係な いけどね)" (37)

△ **주인공:** "書館귀의 제? (吸血鬼 の本?)" (38)

흥미 있어 (興味あるんだ) 상편은 없지만(かまわないけど) 무서운 것이지만 (恐ろしいものな のに…)

그렇지는 않지만 (…そうじゃない けど)

△주인공: "이···? (え···?)" 기분 나빠 (無持ち惡··)

△ 투리아: "맛있어(お나니 아마)(45) △(방울이 흔들리는 장면이 나오고 주인공이 뒤를 돌아볼 때)(47) 용(うん)

나쁜 짓을 했구나 하고 생각해서 (惡나なって思って)

ユコ製子中(そ,そうだね)

여기서 살고 있는 거야? (ここで事 らしてるの?)

혼자서 쓸쓸하지 않아? (一人で寂しくない?)

早省다고 생각했다 (怖いと思った…)

早리아는 무언가를 알고 있다 (瑠璃 亞は何か知っている)

내가 아니야! (僕じゃない!)

ユ 목소리가 의지가 되었다 (あの養 が支えになってた)

무서운 거군요 (怖いよね)

총아요(나나よ)

▲ 무리아: "눌러가자 (遊びに行こし)" (48)

△ 早리아: "なんでこんなに~(答略)~だろうね?" (20)

암았다(わかった)

으…으읏(う…うん)

용(うん)

필 하고 있는 거야? (なにしてる の?)

역자를 부리는 겉(強引なんだもん) 무리아; "あたし~(중朝)~なりた いよ" △

이야기 해 보았다(話してみた) 무서위서 떨고 있는 거군 (怖くて震 えてくるんだ)

全적 들어간다(そっと入る) 마치 나이를 먹지 않는 것 같다(ま るで年をとってないみたいだ)

End 15 골어오로는 피(沸

き立つ血)

End15는 불러드 레벨을 올리지 않으면 갈 수 없다. 그러므로 빨리 넘기기를 사용하지 않고 BBS의 정확한 위치만 다 피해서 소를 미구 늘러대며 아래의 선택기를 고로면 된다. 빨리 넘기기를 안 쓴다는 게 의의로 어려운 바람에 (우우 인내심이…)어려운 시나리오다. 주인공이익수로 각성하는 내용이다.

대답한다

아파 인사하다

왠지 친금감이 느껴진다

아.예

4

그그렇네

4 6 9

무리아는…

평상시엔 무얼하고 지내니? (怖い とは思わなかった…)

早성다고는 생각하지 않았다 (怖い とは思わなかった…)

무리아는 무언가를 알고 있다(瑠璃 亞は何か知っている) 저건 내가 한 거예요? (あれは僕が やったのり

강해질 수 있나요 (ju '. *** の?)

ユ 목소리가 의시기 되었다. * 整 が支え("なって")

밤이 좋다 (夜ヶ朝 **)되 ()()이 때 빨강색((((0))이 되어야 하 +

End 16 어둠의왕(闇の王福,

유일하게 토우코가 숙는 연 등 다이에 어둠의 왕과의 싸움이 사 차 보는 것이다.

대답하지않는다(答2 な) 나는 귀찮다고 생각한 네 ! ... (僕は煩わしいと思い事ととへ **주인공**: 子離れしてな. ... (の)

~かも、わない△

正列에 있는 웰킹(* 川島 - 収合・大の手の本型だけ*)

추위 (…赛、…)

인사한다(あ고는 나 집)

番や 等이 취향の は (/ 1 1 の子 が好み)

아 예(본 5 원)

에?() ?)

그 그렇네(추. 주 스노)
광장한 곳이네(ㅏ ", ㆍ " / / 九)
그 토우크라고 하는 아이 / > '#()
주 > T 주 존 (**)

예뻤어(綺麗* よね)

무섭다 는 생기했다 (体 ·

(t...)

무리아는 무언가를 있고 그는 그 첫

亞は何か知って(る)

내가이나야け機 / 5

ユ 基全리가 부서웠い(ま 一曜 位 かった)

▲ 早中中: "A 後: 斗力 (t. 近 びに行こ!)(17)

이상한 곳은 싫어 (/ - 1 年 年 標だよ)

아, 예 (고, 고, 4)

一人 かけそんなないより かり 別。 Hot? (なご) てる

▲ まとれば行そって入る)。 가수요 . 결술 배가 고픈 때구나 マイチ 腹も べいた頃だろ

러 Fei 서 어머니는 늙었다 (주 こって的さんは名さた)

焼 ポリチャがどうカした

、そのくけばに間へ戻る) 点 星年里・"チャは私たりが~、そ 7 7 7 1 (24)

△ 토우코: "당시의 괴롭 나누어줘 - パ * 10多分 (チウオモロ)"(25)

End 17 도우코펜(煙子編)

· 19 피어 맛을 들인 주인공. 사사는 한 일 늦고만다.

・ 、 といれない ・1 の 、中で僕は気に入って

· ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ (중 라) 1 11ないム

いかスプロ (神田まで行 よ) 三年 包書 ようよっとした~ (合明) ーやめた…(3)

그러면 보니 지않을 잃어버린 것 같 合ける コは四色っぱたような) △ 주인공: '안돼 늦어버린 모양이 計 な たけるみないなり (4) 1 July 기급은 부탁시리는 편이 전 「〃 ~ ~4 今はたこみの方が落

一 上 () () ()

*** \$(ii)

2 6 -

() トチ さっする)

** まき(ロングの子が好み)

14年日 まながら る明 5見た事

△ 生年近: "가添(いきましょう)"

아니 그런 건 아니지만(나는, そん な事ないけど)

어제서라고 말해봤자 (どうしてっ て言われても…)

들어본 적 없어 (聞いてないよ) 무성다고는 생각하지 않았다 (怖い

とは思わなかった・・・) **거건 내가 한 거야? (あれは僕がや**

강해지고 싶지 않아 (强くなんてな りたくないり

나의 임엔 맞지 않았다 (僕の口には 合わなかった)

말하지 않는다(話さない)

△ 로우코: "가 나를 봐요 (ねぇ, 私を見て)"(31)

△(끝려가는 익수의 사체가 카메라 업 할 때) (34)

オ 괴書은…(あの化け物は…) 食物 들어간다(そっと入る)

△ 토우코: "나 당신이 (私, あなた カー・・) (35)

△ 草斗団: "あなたの血…(중明)~ あたえて…" (25)

End 18 우리아현 (增減亞編)

무리아를 죽이려는 사야. 무리아는 절 규한다. "나는 아무도 다치게 하지 않 고 조용히 살고 싶은 것 뿐이야 그런 데 왜 가만히 내버려두지 않는 거야!" 그 말에 서이의 마음은 절규하고 투리 이는 주인공을 안고 달아난다. 상권에 서 가장 멋진 엔딩 대답하지 않는다



무리하는 주안경을 안고 도망간다. 자신을 이미 주는 단 아니뿐인 사람을 구하기 위에



자산에게 흔들리는 사야

(答えない)

나는 귀찮다고 생각할 때도 있다 (僕は傾わしいと思う事もある) **予刊書:子離れしてない~(중액)**

~かもしれない △(1)

むいかべ かる (神田まで行くよ)

△ 孕인공: ちょっとした~(豪唱) ~やめた…(3)

그러고 보니 지갑 일어버린 것 같은 (そう言えば)附布忘れたような)

△ 주인공: "이런 일어버린 모양이 다(いけない…忘れたみたいだ)"(4) 주인공: "근처에 저런 아이가 있었 나? (近所にあんな子いたっけ…?" △ 그래서 지금도 사람 많은 곳은 질색 이다(だから今も人こみは嫌いだ) △ (예드폰의 남자가 카메라 업 했음 때)(6)

원목을 본다(左を見る)

△ 주인공: "가지 않아 (…行かな 四上)"(36)

참고서를 사고 싶어 (參考書買いた いんだり

△ 투리아: "이제 나랑은 관계없으 **니外(…もう) あたしには關係ない** けどね) (37)

△ 주인공: "흡열귀의 책? (吸血鬼 の本?)"(38)

용미가 있어 (興味あるんだ) 상판은 없지만(かまわないけど) 무서운 것이다(恐ろしいものだ) △ 루리아: "따라와 (おいでよ)" (40)

그렇지는 않지만 (…そうじゃない けどう

△ 주인공: "어? (え…?)" (44) 早五러科(駅ずかしい) △(방울이 흔들리고 주인공이 뒤를 돌아보려고 하는 순간) (47) 아니 그…(나라, ㅎの…) 듣고 싶은 것이 있어서 (聞きたい事 があって)

ユ ユ製団 (そ, そうだね)

혼자서 쓸쓸하지 않아 (一人で寂し (ない?)

무성다고 생각했다 (怖いと思っ

투리아는 무언가를 알고 있다(瑠璃

亞は何かを知っている〉 내가 아니야! (僕じゃない!) 그 목소리가 의지가 되었다(あの聲 が支えになってた) **妄경하지 (憧れるよね) 나도 읽을 테니까 (美も誇みたいから)**

△ 루리아: "눌러가자! (遊びに行 こ!)(48)

△ 早리の: "なんで~(豪唱)~だ ろうね?"(20)

이상한 곳은 실어 (ヘんなところは 腰だよ)

그만두세요 누나! (やめてください つ, お姉さん!)

아, 예(は, はい)

그렇지 않아(そんな事ないよ)

무얼 하고 있어?(なにしてるの?) 아니야 그런 감사라니 (나나よ, そ んなおれいなんて)

상처의 원인(傷の原因)

△ 무리아: "ほんとに~(중략)~ 人(20000 (49)

이야기해 보았다(話してみた)

무서워서 열고 있었다 (怖くて糞え てくるんだ)

술책 풀어간다(そっと入る)

△ 주인공: "두 무리아~? (중, 理 璃亞……?)(51)

End 19 구명편 (完明編)

핵심적인 비밀을 알려주는 시나리 오로 진행방법은 본 공략의 스토리 에 기술해 놓았다.

대답한다(答える)

季刊書:子離れしてない~(豪唱) ~かもしれない △(1)

むいかべ 가요(神田まで行くよ)

△ 주인공: "부적 같은 거니까(☆ 守りみたいなものだしね)(2)

△ 주인공: ちょっとした~(중박) ~やめた…(3)

그러고 보니 지갑을 일어버린 것 같 은(そういえば財布忘れたような) △ 주인공: "이런…일어버린 모양 이다 (いけない……忘れたみたい 产)"(4)

주인공: "근처에 저번 아이가 있었

屮? (近所にあんな子いたっけ…?)"△(5)

ユ래도 지금은 봄비는 목이 진정된다 (でも今は人こみの方が落ち着く)

△(혜드폰의 남자가 카메라 엄한 순 건)(6)

원쪽을 본다(左を見る)

(왼쪽을 본다를 고른 후 무리아가 서 있는 것을 보고)△(7)

아파(梅니…!)

△(횡단보도 가운에서 펠고 있는 주 인공을 카메라가 옆에서 잠고 있는 순간(10)

오른쪽을 본다(右を見る)

△ 추인공 "なんだろう~(증明)~ するし…" (52)

오른쪽○草 돌아가 보자 (右へ曲がってみよう)

▲ 주인공: 위였지? 저건···(53) 무섭다고는 생각하지 않았다(第4 とは思わなかった···)

내가 아니야! (僕じゃない!)

받이 싫다(夜が嫌いだ)

△(두 사람의 부탁이가 화면에 나타

난 순간) (\$6)

기분 나타…(無待ち悪い…) 술쩍 들어간다(そっと入る) ム(욕조마개를 누군가가 테는

△(옥조마개를 누군가가 <mark>테는</mark> 순 간(57)

마치 나이를 먹지 않는 것 같다(ま るで年をとってないみたいだ) ろのア・スカルトの数 (GRM)

予인공: これは十年前~(奇略) ~ あの子が…? △(23)

이 사진 언제 적은 거예요? (この客 集 いつ撮ったの?)

△ 基辛코: "당신의 피를 나에게 나누어릭 (あなたの血を分けあた えて…)" (25)

△(밖으로 뛰쳐나은 주인공이 명에 떨어질 때)(59)

… **計**立에 合자 (…… 物置に離れよう)

△(現우코를 밑에서 본 장면이 나올 때)(60)

주의사항

하권을 플레이 할 사람이 상권을 진행하면서 주의해야 할 것은 데이터의 계승이다. 그러나 아무 데이터나 계승되는 것은 아니다. 계승되는 데이터는 구명편, 투리아편, 토우코편, 어둠의 왕편의 4개 데이터이다. 그러나 하권을 데이터를 계승해서 완벽하게 즐기려면 5개의 메이터를 만들어야 한다. 왜냐하면 하권에서 투리아의 플러그사용 조건 때문이다. 그러나 실제로는 두 가지어면된다.

●투리어와 과거 플러그 ON

흡혈귀의 책 플러그 OFF, 다섯 마리의 아기 돼지 플러그 OFF (하나만 커져도 된다)

●루리아와 과거 클러그 OFF

흥혈귀의 해 플러그 ON, 다섯 마리의 아기 돼지 플러그 ON

하권의 완벽한 제승을 위해서는 위 의 두 가지가 필요한 것이다. 이 두 가지에 부합하는 데이티 : ... 하권에서 뿌리아의 앤딩 ? 은 아무 문제도 없다 각 경 켜는 법은 다음과 2대

무리아와 과거 플러그

早리아가의 5 ケゼのキ量밤의 공원에서 "、、よ デン せいなんで"→"傷の泉ば、45

흡열귀의 깩 플러그

다섯 마리의 아기 돼지 플러그

하권관련 데이터

오카(大屬) 리포트

오카 리포트는 상권의 때이터를 계승하지 않고 New game'으로 시작했을 경우에 나오는 것으로서 상권에서 주인공이 행동을 알려줌으로서 스토리를 이해시키기 위한 것이다. 물론 진행에 관한 것은 플래이어의 몫이고 이 리포트 편에서 하권의일부 엔당을 보기 위해서 꼭 필요한 플러그를 열수도 있다.

내용은 상권의 다이제스트 판이라서 다무지 않겠지만(그러고 보니 이 남자도 이 정도면 엄청난 스토커다) 진행과 그에 따른 변화는 여기 간략히 적어둔다. 뒤에 붙은 숫자는 불러 드 수치이고 처음에 기본 불러드 수치는 0이다. 한 마디만 더 하자면 상권의 내용이므로 내용은 설명지 않겠다.

195

少年は神田へと向かった〉2번으로 +10

少年は現れなかった〉3번으로

2번

少年は神田で慌てて降りた〉3번으로 少年は少女と出合った〉12번으로

3 W

少年はうずくまったままだった〉 4번<u>0セ</u>

少年は慌てて立ち上がる〉18번으 星+10

4 12

少年は響をかけた少女と一緒に行った〉5번으로

少年は聲をかけた燈子と一緒に行った〉11번으로+10

5번

二人は書店に行ったようだ >6번으 로+10

二人は何所かへ行ったようだ〉9번 ○ 章

二人は連盟地に行ったようだ〉9번 으로+10

6世

二人はある本に興味をもった > 7 ゼ 으로 +10

二人はそのまま餅った>9번으로

7번

二人はその本を買った > 8번으로 +10

二人はその本を買わなかった〉9번 으로

8번

夕年はそれを渡りなー コウ 少単はそれを渡りた ソルー・・・

9 번

少年は 人で 1/4 × 4 × 5 星早型型

10번

11世

二人はまだえの。。 と、 た>+20 見名型符

1人が出てきた +10 虫:

1 2 번

* 3. たようだ) 13 昭

- Lang ち, たようだり16

1 // へたったようだ)16

1 3 번

* * Wees to 214

: i 5 선 > 16번으로

14 1

- 本ヶ貫 た)15번으로+10 - 1- 4を買まなた。たり16

15번

() 고환기 등 및 등등로 그는 16번

. 기 4 년 1 16번으로 흡 1 ・ サラ・1.1 ON

* 25年 2017、17世 9 로 +10 나는 나비의 아기,돼지 플러 10N 歩き性、い事間はたった、17世空星

17世

少年は傷。 4 → 5 階 た +10 早 리이의 가서 내러 1 () 무리아면 成, 別, 使 てる, 우리아면

1841

- ',' +20 구명편 - スケイで切りてい合ったリ1

33 의치 가이드

어돔의 왕(闇の E)

1 방용있음 : 개시후 회상신 े क्षिण मा के क्षार



⇒小夜にしがみつく

2. 방울있음: 길거리에서 주저 않 는 주인공(2, 3, 4는 전부 같은 장면 이다) 선택기 "나는 이제 익수다 (もう体は繋手なんだ)" 科卓



주인공: "もう他は関手な人だ……" △

3. 방울있음: 선택기: "傳は...... 見りたい"後

▲ 苧包書:"僕はまだ人間でいたいん 11 -神景かんい

4. 방울있음: 선택기: "....." **주인공:『・・・・・側は今までどおりに生きた** Utstrakts A

5. 방울없음: 무리아의 부족을 받 아서 자하 가도를 걸던 중 회상신에 서 무리아의 얼굴이 4번 나온 후

6. 방울없음: 5분 무시후 △ 予む者・関都にしては出来すぎている。 中海大連ぎだよ

7. 빵을없음: 5무시, 6무시후 주인공의 불을 쓰다듬는 무리아. △ 주인공: '백제한……'

⇒ 環境型の像にいる

8. 방울없음: 선택기 [瑠璃 亞~~~」를 선택한 시점에서

BLOOD레벨 49이하 (노란색) 그 후 '朝の 필요해(力が……ましい) 불고본다

△ 号全計: "さあ、心から願うがいい。" ⇒駄目だ ~ そんなか ~

9. 방울없음: 개념에 벚꽃언덕에 서 무리아에게 기대고 있을 때 보 우코의 목소리가 들린 후 **주인공: 関はその景を聞いて思う △**

1 0. 방울없음: 벚꽃나무에서 마 사오가 주인공에게

□側の事せってなんだろう



中科学: 等はことって、すべてはこの土地 から始まったんだ ム ⇒ この土地 ~ - 7

1 1, 방울있음: 간판들이 스쳐지나 가고 사람들이 나오는 화면에서 바로 ⇒側のせいなの?

1 2, 방울있음: [[무시 후 아버

ロハ仝: 考えてみれば誰でも復意面の中に 何かに嫌られていると言えるんじゃない 00 -- 7° A →そうだね・・・・

1 3. 방울없음: 마사오가 선모에 들어서자 마자



마시오: "さぁ. おいて" ム ⇒正夫の手をつかまない

1 4. 방울없음: 13의 다음에 먼 저 가는 마사오

소(주인공이 눈물을 흘러는 모습이 몰랐죠

→正夫を違いかける

1 5. 방울있음: 지하유적에 들어 가서 아버지 이곳은? (父さん, ここ (호?)을 고본 후, 버튼은 말이 거의 끝나갈 때 눌러야 한다.

이사오: "ここは第二次世界大戦末期。本土 決戦に備えて作られた無日本軍の地下基 地跡だって他が言ってたよ ム

⇒ こんなところに…

1 6. 방울없음: 두 번째 문 스(마시오의 얼굴이 클로즈엄할 때)

1 7. 방울없음: 16무시 후, 어둠 의 왕이 있는 곳



이불의 智 "東本のだ。私の元へ" △ mob Military

1 8. 방울있음 : 어둠의 왕편, 16 후 무리아를 구출한 후



스(달러가던 두 사람이 속도를 늦을 때 - B1112----

1 8. 방울없음: 18후 마사오의 옷을 잡는 주인공 스 (미사오의 옷을 주인공이 손으로 잡는 순간) ⇒父きんの・・・・

2 0. 방울있음: 일본도를 당하니 바라보는 주인공



△ 카츠의 목소리: "人の心を殺すん ⇒ほくはなにを--

 1. 방울있음: 일본도를 들고 천 천히 걸어가는 주인공

△ 토우코의 목소리: 郭麗をするものは消 してしまえばいいか

→ 側は何をしようと…

2 2. 방울없음: 19후 다음의 선 백기를 고른 후.

조건 "父さん - "→ 動け書る" 라고 선 택하지 않는다. 마사오가 사이와 카츠가 싸 우는 밤에 없다. 선택기는 "사야~~!(少 在…()" 그 다음에 바꾼 나오는 대사. △ 小印。"日を指ますんだ!"

2 3. 방울없음: 22후 또는 22 직 전의 선택기에서 "카츠…! (カッ ツ······!)"를 고른 후

BLOCO레벨 80(빨강) 이상 옆으로 튄다 (難に飛ば)

⇒小夜に刀を捌げる

토우코편

2 4. **방울없음**: 벚꽃나무아래서 갑자기 토우코와 눈이 미주쳤을 때 △ 토우코: 激しいか…?" ⇒いらないよ

구명편

2 5. **방울없음**: 가츠가 쓰러지고 터널을 빠져 나온 주인공 ム포우코 "あなたは私の中で生きていくの" 神能れる!

뿌리아편

2 6. **방울있음: 주인공의 대사 "漢**に は小夜という〜"呪われた鬼の〜" 후 (주인공이 눈을 뗐다가 무리아를 보고 다시 눈을 감으라는 순간) 소

⇒今なら過ずられる……

2 7. 방울없음: 벚꽃언덕의 맨션 에서 "어째서 익수가 된 거야?(どうして實手になったの?)"를 고른 후 ム무리아: "自分が確かったから……"

2 9. 방울없음: 27후 무리아의 과거 플러그 OFF상태에서 무리아 가 과거를 말하지 않는다.

△ 早리아: 飞いよ, 謝らなくても……" ⇒ 他の属乎って知ってるの?

3 0. **방울없음**: 28의 뒤 또는 29 직후 또는 27직전의 선택기에서 △주인공: "他の概率って知ってるの?」 ⇒どんな人だったの?

3 1. 방울없음: 무리아의 옷이 불



량배의 칼에 의해서 잘려지기 시작 할때

12 (Barrier)

3 2. **방울없음**: 흡혈귀의 체 플러 그와, 다섯 마리의 꼬마돼지(五匹の 子類)의 두 가지 플러그가 있음 바로 앞의 선택기에서 '성냥을 본다(マッ チを見る)' 선택후

주인공: 「知真な……もしかしたら環境区 また属手の曲がされいで……」 △ ママさんなら……

3 3. 방울있음: 폭주하는 사야. 그 때 사야가 나타나는 순간 △사야 "神て!" □ ##5から着れる

3 5. **방울없음:** 34적후 투리아에 게 달려가는 추인공 ム사야: 'とげ

3 6, **방を勧告**: 35무시후 투리아 를 베려고 하는 사야 △사야: "----嫌こしてやる" → **MM**Sをかばう

엔딩루트

→ 間軸空から離れる

END 1. 일이버린 기억 (失われた記憶)

구명편으로 시작하거나 하권부터 시작해서 그냥 대시만 넘기면 된다. 자신의 거짓된 기억에 불러 들어가 는 주인공.

End 02 오키(大國)

구명편으로 시작 △ 주인공(어린아이): "저…저것은 (あ……あれは……)" (1)

나는 그 목소리를 거부했다…(美は あの夢に怯えた…)

위가 그렇게 즐거운 거야…? (何が そんなに集しいの…?)

나는 돌아가고 싶어 (僕は······艮り たい)

△ 주인공: "나는 아직 인간으로 있 고 싶어 (僕はまだ人間でいたいん /5·····) (3)

그렇군…(そうだね…) 그렇지도 몰라(そうかもしれない) 그렇다(そうだ…)

그 목소리를 들어선 안 돼 (あの書 を聞いちゃいけない)

수**청을 집어본다 (手帳を取ってみ** る)

파란 테이프다 (青いテ-ブだ)

.....

End 03 被可料 나이프(狂蕉 のナイフ)

End02의 마지막 선택기에서 '……' 대신에 저항한다(抵抗する)

End 04 智章(取出)

End02의 마지막 선택기에서 '.....' 대신에

목어 내린다 (飛び降りる) 이 시점 에서 불러드 해별이 70(오랜지색) 이하 그렇지 않으면 다른 루트로 돌 임, 2, 3, 4의 엔딩은 주인공이 오카 에 의해서 죽는 내용이다.

End 05 과정(日長め)

사이에 의해서 어둠의 왕은 죽었지 만 또 다른 어둠의 왕은 누구라도 될 수 있다는 내용의 엔딩. 그 전조 를 보여주는 앤딩이다.

로우코편에서 시작

마사오: "자 오너라(きぁ, おいで)" △(13)

End 06 미궁(珠宮)

되살이난 로우코가 주인공의 피를 빨 아먹는 다는 내용. 연출이 입원이다.

토우코편에서 시작

.....

△ 기지 안에서 마사오의 얼굴이 클 로즈엄 할 때(16) 앞의 길이다(まっすぐだ) 시트를 젖힌다(シ-ツをめくる)

End 07 四斗(運動)

너무 늦은 나머지 무리아를 피와 중독

의 유혹에서 건져내지 못한 주인공

어둠의 왕 편에서 시작

▲ 주인공(어린아이) '보·지수. (あ······あた·소···· · · * (1)

나는 그 목소리를 지부했다. 1 度 はあの聲、怯えた ··)

난 월 하고 있는 거야、僕は10' てるんだ…)

나는 돌아가고 싶어 (僕 .) 検 たい)

△ 주인공: "나는 아시 아() 국 학 있고 싶어 (僕は太后人間 C · / · · んだ······) (3)

んだ······) (3) 그렇지 않아(そんなこ * 5 · ·)

ユ 목소리를 들어선 (PSS)(主の数が 聞いちゃいけない。

무리아…(耀斯라 …)

힘이…필요해(力力 - …」。

웃는다(美寸)

나는 이곳을 알고 있어~~! (僕 \$ 0 こを知って, る- *)

■ 股하면 参島小 (何を * / ぱ * のだろ *)

주인공: "나는 그 목소리를 " 생각한다 (僕はその景を脚 - 也 う) **△(9)**

원쪽이래를 본다(方側, 가 () () 이 마사오 : "私() () () () () () () ()

始まった人だ。△(10)

PARQ(考えてみとが、まら) たいのかない…? △(12)

마사오(ㅎㅎ, #100 △(13)

△(눈물을 흘리는 수인 경의 얼굴이 클로즈엄)

・・ いめるの天色*(欠さん、*****) ・ 「いる」、「ここは、「香中」被心。 ってたよ"△(15)

△(두 번째 문에서 마사오와 약간이

왼쪽이다(左)

아무것도 하지 않는다(** * * *)

왼쪽이다(左左)

골바로다(호하기 **

End 08 오라지널(オリジナル)

사다를 찌몬 주인공, 사이는 그 배 산에서 오는 고통을 못 이겨서 오리 지털 익수로 각성하고 만다 수수께 12가부분적으로 드러나는 부분.

₹유고편에서 시작·

いせべ のまそ²(欠さん,ここは?) 中が初 9.4 같은 건···(僕には意思 られて ··)

End 09 순간(瞬間)

주인 공은 카츠를 아기가에는 너무나 힘 0, 부족했다 아라자라 수단이군…

엔당D8 에서 '僕には意思 なんて ··' 대한에

→9 × 4 (儂ふ慈志⁹) 斗² = (カノハ ⁴)

End 10 実刊時(追いつかれて)

BSS 16번 두 반째 문에서 마사오의 얼굴이 결로조업하는 부분을 성공한 후 혼자 돌아다니는 주인공 그 이전 까지의 진행은 7번 엔딩 지각과 동일 하게 진행하면 된다. 여기선 머리가 깨져 죽는다. 절규하는 사야, 11, 12, #6로 비슷한 태용이다

어뭄의 왕 편에서 시,작한다

왼쪽이다 ((친)

日本宣義者は(ディスクを取る) 利利のは(まっすぐだ)

《스 두 사람이 스피드를 늦추기 시작 한 수 (h (18)

ス 가야노의 옷을 주인공이 잘은 순간 (ハトマー)(文さん…)

京三年 11 1 Hans

いの立刻14機の意思?」

가는(ゥ, /…')이 시점에서 주 기교의 참권도 제인지가 80이상 청은세)

いた 聖い(後ろ (飛ぶ)

Find 11 早早(無謀)

해나 10에서 뒤로 된다 (後ろに飛 ,대^

일으로 된다(横口飛名)

End 12 비극 (恋仕)

추인공이 마사오의 옷을 집는 장면까지는 앤딩10의 진행루트와 같다. 아버지…(父さん…) 다가간다(駒け寄る) 나에게는 의지 같은 건 (美には意思 なんて…)

End 1.3 복구(復讐)

Endi0의 마지막 선택기 '…' 대신에 싸워서 길을 여는 거다…! (関って 道を開くんだ…!) 이 시점에서 불 러드 레벨 84(빨강)이하

End 14 毎期待ち伏せ)

시련을 이겨낸 주인공은 토우코라 는 외외의 복병에 의해서…

구명편에서 시작

△ 주인공(어린아이): "저…저것 은(あ……あれは……)" (1)

나는 그 목소리를 거부했다…(僕は あの養に怯えた…)

剁가 그렇게 즐거운 거야··? (何が そんなに美しいの…?)

그렇군…(そうだね…)

그렇지도 몰라(そうかもしれない) 그렇다(そうだ…)

그 목소리를 들어선 안돼 (あの着を 聞いちゃいけない)

서랍을 열어본다 (引き出しを開けてみる)

파란테이프다(青いテ-ブだ) 뛰어내린다(飛び降りる) 이 백 불 러드 레벨이 오엔지색이 되어있어 야한다

마사오: "私にとって, ~(중략) ~ 始まったんだ" △(10)

△ (두 번째 문에서 마사오의 얼굴이 줄로즈엄) (16) 앞이다 (まっすぐだ)

방을 나간다 (部屋を出る)

왼쪽이다(左だ)

▲ **카츠의 목소리**: "인간의 마음 을 죽이는 거다 (人の心を殺すん だ…)" (20)

▲ 토우코의 목소리: "방해되는 건 모조리 없애면 되는 거예요(邪 魔をするものは消してしまえばいいわ)"(21)

나의 의지? (僕の意思?) 사이·네 (小夜···!)

△ 사야: 눈을 뜨는 거다! (目をさますんだ!)(22,이때 불러드 해별 80(빨강)이상)

옆으로 된다(横に飛ぶ) △(다시 일본도를 손에 든 주인공이 일어서는 순간)

End 15 叫り世 発音 (乾いた笑い)

자신의 괴로움을 이겨낼 기동을 일 어버린 투리아는 미쳐버리고 만다. 16도 비슷한내용이다.

무리아편에서 시작

그렇네 (そうだね)

어째서 익수가 된 거야? (どうして 実手になったの?)

우리아를 떼어낸다(海曙亞を離す)

End 16 어딘 기里 (何所かへ)

엔당 15의 마지막에서 무리아를 때 어낸다(珊瑚亞を體す)대신 무리아를 안는다(珊瑚亞を抱く)

나의 피를 마시는 거야 (僕のを飲む んだ)

Find 17 무리아의 은 (建筑亞の手)

투리아편에서 시작 (필요 플러그 : 투리아의 과거)

(주인공이 눈을 뗐다가 부리아를 보고 다시 눈을 같으려는 순간 △(26) 이 밖에도 다른 장소가 있어? (他にもこういう所があるの?) 어제서 익수가 된 거야? (どうして

対象が 単子が ゼ 거야! (とうして 異手になったの?)

△ 투리아: "자신이 약했으니까 (自分が緩かったから…)" (27) △ 투리아: "…네가 있어준다면 (…

あんたがいてくれるから~)"(28) △ 주안공: "다른 익수들 아는 거 있 어?(他の實手って知ってるの?)(30) 무리아를 안는다(瑠璃亞を抱く) 무리아랑 같이 있게 된다면 (瑠璃亞 と一緒にいられるのなら) 진정해!(我慢して!) ム 투리아의 옷이 불량배의 칼에 의 해서 잘려지기 시작할 때(31) 가능한 한은 투리아랑 같이 있어주 자 (出來る限り瑠璃亞と一緒にい

End 18 의품이(一人きり)

てあげよう)

엔당 17의 최후에서 BBS를 성공시 킨다. 사이는 폭주하는 루리아를 베어 버리고 외를이가 되어버린 주인공. △사약: "기다려! (神て!)" (33) △ 루리아: "시…실어……!! (いっ……나찬……!!) (34) △사야: "비켜(どけ)" (35)

End 19 여두운 내일 (배나明日) 어둠의 왕편

△ 주인공(어린아이): "저…저것은 (あ……あれは……)" (1)

나는 그 목소리를 거부했다…(僕は あの夢に怯えた…) 뭐가 그렇게 즐거운 거야~? (何が

そんなに楽しいの…?) 이제 나는 익수다(もう後は賞手なんだ)

End 20 쿠리아 너는 이제 (權稱亞, 君はもう)

End 21 공어오르는 피

(沸き立つ血)

이 엔딩은 불러드 레발을 마구잡이 로 몰려버리면 갈 수 있다. 룸나는 대로 마구잡이로 눌러대자. 주인공 이 길거리에서 쓰러지는 곳(낮이어 야 한다)까지 불러드 레벨이 100이 되면 바로 나온다. 아니면 엔딩23 의 조건을 만족시키지 못했을 경우 에도(너무 빨리 레벨이 올라갔을 경 우) 이 경우가 된다.

어둠의 왕 편에서 시작한다

△ 주안공(어린아이): "저…저것은 (あ……あれは……)"(1)

응(うん)

그리고 나는 그 목소리를 받아들였 다(そして僕はあの聲を受け入れ たんだ)

End 22 모든 것은 어둠으

屋(全ては層に)

어둠의 왕 편에서 시작한다

△ 주인공(어린아이): "저…저것은 (あ……あれは……)"(1) ……

나는 그 목소리를 거부했다…(僕は あの繋に怯えたい

뭐가 그렇게 즐거운 거야~? (何が そんなに變しいの…?)

나는 돌아가고 싶어 (僕は……戻り たい)

△ 주인공: "나는 아직 인간으로 있고 싶어 (僕はまだ人間でいたい んだ……)(3)

コ製でい(そうだねい)

그렇지도 몰라(そうかもしれない)

그렇다(そうだ…)

그 목소리를 들어선 안돼 (あの響を 聞いちゃいけない」

△ 쿠리아의 옷이 불량배의 칼에 의 해서 잘려지기 시작할 때 (31)

투리아 (瑠璃亞·····) 이 시점에서 불러드 레벨이 49 (노랑) 이하

割の 필요해 (力が……ほしい) 윤다(泣く)

나는 이곳을 알고 있다 (僕はここを 知っている…!)

早望 望하면 書을까 (何を言えばい いのだろう)

△(마사오의 얼굴이 클로즈엄함 때)(16)

오른쪽이다(右だ)

△(달러가면 두 사람이 속도를 늦음 때)(18)

△(마사오의 옷을 주인공이 손으로 잡는 순간) (19)

아버지 (父さん……)

ロ가간다(かけ寄る)

△ 카츠의 목소리: "인간의 마음 ● 죽이는 거다 (人の心を殺すん 75...) "(20)

僕の意思?〉

싸워서 여는 거다 (腰って道を開く んだ…!) 이 때 불러드레벨이 80(빨강) 이상

(마사오가 죽어도 불러드 레벨이 100이 되지 않는다)

End 23 어둠의 왕(間の主義)

기본적인 진행은 END22의 진행 방향과 같지만 마지막에 상당히 까 다로운 파생분기가 생긴다. 바로 22 번 엔딩에서 마사오가 죽는 순간 불 러드 레벨이 100이 되어야 하는 것 이다. 너무 빠르면 21번으로 너무 늦으면 22번으로 가버린다.

필자는 주인공이 검을 쥐는 순간 에 불러드 래뱉이 빨깃색이 되었다. (이 때가 80을 넘긴 순간이다) 여기 서 △버튼을 7번 눌렀다가(한번은 BBS 20번이 성공한 것이었다) 마 사오의 숨이 끊어지려고 하는 순간 에 마구 눌러서 간신히 봤다(5번이 나 도전했다. 감을 잘기가 어려우면 엔딩에서 나오는 불러드 레벨을 보 면 내가 얼마나 버튼을 헛쳐야 정확 하게 그 순간에 100이 되는지 알 수 있을 것이다). 제일 보기 힘든 앤딩 이지만 그 만큼의 가치가 있으므로 꼭 보도록 하자.

End 24 토우코판(燈子編)

토무코가 카츠의 뒤를 이어서 어둠 의 왕이 된다는 내용이다.

토우코편에서 시작

어픔의 왕: "오는 거다 나의 겉으 豆(來るのだ、私の元へ) △

△ 카츠의 목소리: "인간의 마음 **& 幸**이と 거다 (人の心を救すん た…) (20)

나의 의지? (僕の意思?)

사야~! (小夜~~~!)

△ 사야: 눈을 뜨는 거다! (目を指 ますんだ!) (22, 이 시점에서 불러 드 래백 80이상)

옆으로 된다(横に飛ぶ)

△(다시 일본도를 고쳐 퓐 주인공이 일어선 순간)

End 25 무리이번(宿珠亞德)

루리이편에서 시작 (필요 플러그: 루리아의 과거, 나머지 폴라그는 꺼 져 있어야 하지만 들 중 하나만 켜 지는 건 상관없다)

(주인공이 눈을 뗐다가 무리아를 보 고 다시 눈을 감으려는 순간)△ (26)

이 밖에도 다른 광소가 있어? (他に もこういう所があるの?)

어제서 익수가 된 거야? (どうして 翼手になったの?)

△ 무리아: "자신이 약했으니까 (自分が弱かったから…)"(27)

△ 투리아: 5…네가 있어준다면 (…あんたがいてくれるから~)" (28)

△ 주인공: "다른 익수들 중 아는 거 있어? (他の實手って知ってる Ø?)(30)

무리아를 안는다(瑠璃亞を抱く) 투리아랑 같이 있게 된다면 (超順亞 と一緒にいられるのなら) 진정해! (我慢して1)

△ 투리아의 옷이 불량배의 칼에 의 해서 잘려지기 시작할 때 (31) 도망친다(造げ出す)

△사야: "기다려! (待て!) △ 무리아 : "시…싶어……!! (ㅂ Jumphi Peruni!)"

△ 사야: "편하게 해주지 (……樂 にしてやる)



agion 1968 見込む前日 1968 a a a a a 제 살 의미를 찾기로 결상한다

End 26 구명판 (究明編)

주인공이 터널을 나오는 순간까지 는 END 14까지의 진행과 같다. 난 관은 터널을 나온 주인공의 앞에 토 우코가 있는데서 시작된다.

△ 토우코: "당신은 내 속에서 살 아가는 거예요 (あなたは私の中で 生きていくの)"

End 27 전 무리아면 (美 瑠 建亞編)

루리아편에서 시작 (플잎플러) 루리아와 과거 플러그 OFF 홈널 의 책 플러 기이지 다섯 대리의 기 돼지 플러그 ON,

그렇지?(そうだね?)

어째서 외수가 된 거야? (どうして 置手になったの?」

△ 두리아: "자신이 약했으니까 (自分が襲かったから…)"(27)

△ 쿠리아: "아니야 사과하지 않아 豆(いいよ、膨らなくてもいり(29)

△ 주인공: '다른 의수들 아는 시 以今?(他の属手って知ってるの?) (30)

무리아를 만든다(和項票を抱く) 무리아랑 같이 있게 된다면 (理論化 と一緒にいられるのなら」 진정해! (我慢して!)

△ 투리아의 옷이 불량배의 칼에 의 해서 잘려지기 시작할 때+31)

도망천다(逃げ出土)

성당을 본다(マッチを見る) 주인공, "理模亞……~ (중약) ~ 血

がさわいで… (32)

△시야 "기다려'(생 (!)

△ 투리아 : "시…싫어……!! () : Jumit Bunil)"

△시야 "편하게 해주지(……險." してやる)

사야는 투리아에게 자신의 피를 없 애기 위해 무리아를 배고 (죽이는 게 아니라 피를 뿐아낸 것이냐! 다 섯 마리의 아기돼지의 마마의 노음 으로 투리하는 주인공의 피를 받아 서 안정된 생활(…인가기을 찾는다 는 내용, 여기서 익수가 되어서 피 가 필요해도 사람의 피뜸 안 마시리 는 사람들을 위한 익수들만의 형액 병원이 있다는 것을 알게 된다 뿌 리아가 행복하게 되는 두 가지 앤딩 중하나 이다(또 하나는 여동의 왕이 다. 우리아를 공략하는 건 아니치만 살아있긴 있고 주인공과 같이 사니 까 말이다)



역날역날에 어떤 가난한 될지가 살았어요. 일을 구에 다니한 어느날 현실장 현시가 될지를 몰랐다니 다 열려서 가 보았더니 현실장 현시는 선물이다! 라 며 천시의 선물 이라는 소프트를 주었어요. 이 소프 트를 맡은 될지는 아주 통이했어요. 근데 편집장 천 사는 여렇게 이야기했대요. 광탁이던 될지가 쓰러 졌으니 네가 그 뒤를 이어라……!! 마감은 정확이 4일 포다!! 이 말을 들은 확한 될지는 옆에서 마감을 마 지고 한 술 물리고 있는고라파덕을 격기부리기(객원 기차 부리기)라는 금단의 비기로 도움을 받기로 하고 본 시작했답니다...

공학 , 청춘소년 , 객기부리기에 휴전한 괴라파닥

시스템

기 시나이외서 그레 같고 나그러이 아에 해 주세됨♥

이 거임요?

니횬이치(日本一)라는 자본급 1000만 엔의 중소 소프트 회사를 바다건너 한국에까지 알려준 효녀 게임인, '마알왕국 의 인형공주 라는 게임의 의전(外傳) 이라고 볼 수 있어요. 플레이스테이션2의 가공할만한 클리곤 연산 능력 등에 힘 일어서 모든 필드가 3D이지만 전혀 각지지 않고(물론 병이 석이긴 했지만)등화책 같은 분위기를 연출 할 수 있었다고 하내요. 또한 한 전투화면에서 이군이 파티만 확대 (6명이 등시에 공격을 하고(가끔히 계산을 하느라 느려지는 경우는 있지만) 또 한 필드에서 최대 20명의 캐릭터붙이 즐지어 다 날 수 있답니다. 불쁜 그래서 좋아지는 것은 없지만 말이지 요. 훌륭해양 게임이라는 말을 쓴 뮤지컬 등화라는 생각을 즐 정도로 그렇게 난이도가 어렵거나 하지 않다는 것은 이 게임 시리즈의 특징이겠지요? 이번 게임 역시 의길의 단전 과 무섭지 않고 차라리 귀여운 몬스터들이 많이 등장하여서 전작의 정통 개보를 있고 있습니다. 전투가 쉬우면 더 쉬웠 지 절대 어렵지 않아서 일본에서는 여성 플레이어들에게 아 추 인기가 많다고 해요. 그래서 필자가 생각하기에는 플래 이스테이션2를 여성 유저들에게 팔아먹기 위해 플레이스테 이션으로 나와도 별 문제 없었을 이 소프트를 일부터 플레 이스테이션2용으로 만들어서 내 놓은 것 같다는 생각도 돈 답니다. 어쨌든 이 게임은 어렵지 않아요. 그리고 네 화 중간 에 등장하는 뮤지컬이나 각 화의 앤딩 꼭이 다 다르고, 가끔 싹 웃기는 내용도 나와서 시중일은 마소를 더금고 즐거운 마음으로 게임을 풀레이 해 줄 수 있도록 만들어 준답니다.

참까 시스템 소개

전투 마뉴도 상당히 간단하고 또 전투 자체도 어렵지 않 기 때문에 시스템 소개는 전투 메뉴만 살짝 소개 해 드릴까 제도

A Drew of the

씨문다(たたかう) 작 E E FOOM 영향을 내할 수 있습니다. 도망한다(能する) 전투에서 도망 할 때 처음한답니다. 클론 보스 전에서는 통하지 않는 어때한다.다.

자동(ォート) 교문 산타타가 차가가 판단해서 행동한답니다 X바 문을 두르면 중단됩니다

공객(근하수용) 적어 다시하시 등상의 물건 공각을 할 수 있어요 발어생각하세) 참아해서 학의 공격에서 받는 대리자를 검검시합니다 목수(と(しゅ) 개확(6/2 기사를 있는 마법(대규무수), 함께기 를 사용할 수 있어요. 사용하면 SP를 쓰는 하였습다.

이 國アイテム〉 가지 _ 오는 아이 함을 사용 할 수 있어요

인행(人間) 인형사 西島 デーマル 亜人 色 NO 괴로너를 되어 2.0 390 MB 7 **生主**二、八种色的风 · 製品 科學 列印尼 가 표시 철교에서 책론 너 3명는 위투 인형 이 관리 자꾸가 있 형물 할 수 있답니다 至상(ごほうび)。 9 數4, 双层 为加丘 야요 왼쪽 일에 있 는 악모 모양의 포 상거이지가 일정치 이상욕적 되면 포상 이라는 기술을 사용 事命別の発

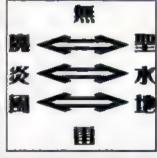




이렇게 귀이운 필살기가 나가요

IN ORDER CROSS/NO

아말광극 에는 마(龍) 불꽃(表) 물 (水) 바탕順) 번개(書) 당 (地) 성(星) 이라는 7개의 속성과 속성 음 아무 것도 가지지 않은 무(無) 가 존



재한당니다. 8개의 속성은 다음과 같이 대립판계를 가지고 있고 기술을 사용할 때 영향을 미쳐요

인간은 모두 무의 속성이고 인형과 콘스터는 8개의 속성 중 하나를 가지고 있어요. 이것을 기본 속성이라고 하고 어 기본속성은 마법속성에 많은 영향을 준답니다(마의 속성을 가진 인형이 성의 속성을 가진 마법을 사용하면 마법의 힘 이 웹어지는 등)

ाक्ष व्यक्त ने ने ने ने ने कार्य का व्यक्त व्यक्त का व्

가원(いのり) * SP와 HP를 학복시할 수 있답니다 소원(しょうかん) 다른 시나리,오에서 동료가 되었던 현재 의 주인경보다 레벨이 낮은 온스터들을 소환할 수 있어요 가례(혼せき) * 0,체 데리고 다니지 않을 몬스타들을 자연 으로 돌려보내요, 그렇 여신넘이 이런 저런 가격을 보여 주 신 답니다(이 노타용・インチフム・올 준다거나 경험치를 몰 려준다거나 아니면 아이행을 준다거나)

1장 엄마를 찾아서 (母を訪ねて)





옛날, 옛날 마일왕국의 성 마을에서 떨어진 곳에 오랜지 마음이라고 하는 조그마한 마음이 있었습니다. 그곳에는 안 행돌과 원하게 지낼 수 있는 신비한 힘을 가진 여자아이가 있었습니다. 여자아이의 이름은 돌넷, 돌넷의 꿈은 멋진 왕 자님을 만나서 사랑을 하는 것이었습니다.

어느 날 끝냈은 신비한 술 에서 마알광국의 황자님의 도용으로 목숨을 구하고 사





그러나 그리던 활자님은 물넷을 도와준 것을 받이트 나쁜 마녀 마죠리에게 돌모 바뀌어서 활혀가 버리고 말

있습니다! 그리고 뿔넷은 황자님을 구하기 위해서 인형 두 투투의 함께 여행을 떠나게 되었습니다~ 페르디난도 왕자 가 나쁜 마녀 마죠리에게 잡혀간 꾸로 수일이 지났고~, 왕 자님을 구하기 위해서 이렇게 마음을 나선 것은 좋았지만 이렇다함 단서하나 없어…

그러고 보니 여행을 떠나기 전에 왕자님의 어머니 지크린 리님과 만났는데 아주 슬퍼 보였어요.

그건 당연하지요 자신의 아이가 잘하가다니 누구라도 술 <u> 피한다고요</u>

하지만~; 저는 엄마가 없으니까 그런 모자의 기분이 어 떤지 알 수 없어요…

어머니인가…내 엄마는 어떤 사람이었을까

엄마

.... **주무무: 87**

이 아이는 쿠루루, 아직 내가 될 물기도 전에서부터 같이 지내왔던 인형에다가 제일 가는 친구

書號: 이기 이렇게? 몇 일이 지난는데도 이리 술 속인데~~~무리를 혹시 미야가 되어버린 갈까?

무루우 : 관심이! 관람이! 학살하게 현재 있는 곳도 모르고 지도도 없고 식 왕도 남은 없이 빠듯한 것 뿐이며(작은딸을 흘러는 물년)

書頭: …[[]거 書書한 미어라고 생각되는데…. 그것도 상당한 위기의, 아 THE RESIDENCE OF THE A THE BALL WHILE THE PARTY 間方のトロリカー・ク

물렛 : (서로테·, 테라··, L쿤·· 모두 관합됐다.)

무루우 : 신경 쓰지마! 신경 쓰지마! 그러는 용언이 어떻게든 될 거야! 물넷: --이니 조금은 신경 쓰라고

무두두 : 정말 걱정이 많네. 용넷은, 그래서 마이라구!

(불년의 주위를 한 비득 도는 무루루)

무루루 : 언제나 함면지요? '이지는 방문에 #

두두두 : 맞을 보고 달리고 있으면 언젠가 반드시 골은 보아는 거 라구

~ 여자이이는 캠등록 ~ 여자이이에게 옮기를 주는 옛날부터 전혀 내려오는 이번의 주문

괴로워하면 (안돼) 확절해서도 (안돼)

싸워래 힘을 내자 끊으로 저를 맹진

자 갑니다~ 네 기다리고 있어도 골은 오지 않아요.

급정적인 행용 문 , 활동하지가 누구라도 할 수 있는 일 아이오 (낙열) 가던게 산보 (손을 잡고) 처음의 한 방짝을 받으면 (그곳에는)

회약에 가득 찬 (그래도) 물 기가 나지 않을 때는 (눈을 강고

의치자 (모두) 마번의 주문

(C) ZIOB 16品部

골을 찾아 사랑을 찾아 미리 를 하이

각각의 골을 이루기 위해 행 **B819**



Section 1 아는 게 느끼진다. 그런데 저것이 은 다 이다서 나온거야?

(취재됨이 끝나고 나서)

중에 '--- 데 안자 쫓아온 거야

예토의료.. 행이했다 ~?? 이 예토의료 호환인의 회의한 등장 산황 정 OMBICE -- ELLEY

\$4.40 postant francia po conque

이 아이는 예쁘와도 로펜맨, 세계제일의 부자, 토펜린 상회 화장의 딸이자 나의 소끝친구. 보는 바와 같이 얼굴만 미주치면 싸움 뿐, 그래도 어깨서인지 같이 행동하는 일이 많네요.

무루루 : 지아 지아, 소광친구들의 싸움(인사는 어플 배우고 그런데 아 THE MAN ASSESSMENT OF THE PROPERTY SHOULD BE SEEN

애로의로 : 요~~~~ 시호호호호호호에 그런 바보 같은 일이 인을 리가 없 경이가 이 애로의로 로펜만님이 아이라니, 그런 바보 같은~. '뭐냐한 모 이 이외고 양에 利

우루루· 그거 결국 데이집어?

PUSION IO. N

Allega of the Free and the second second

는 싫다니까 자그런데 출작 않고 나오라면

무무무 · 어떻게 된 거야. 이 이야?

이오라도 이렇게도 저렇게도 아니야 나, 지금 아주 곤란하게 되었다니 깨 소음 바타고 있던 이 이야를 만난 이후 아주 혼일이었다가 걷는 건 눈 AL NOTES AND DESCRIPTION

이자이야 : 나 오를 같은 거 지리지 않았어.

대문의로 : AIIX함4 이루 조금 각색한 것뿐이잖아. - 에서 이 아이의 집 IN SECTION AND PARK ARREST APPLIES IN ANY ATTENDED THE SECTION

MARKS THE RESIDENCE 書號: 金~書 이 이어를 집까지? 아이를 심어하는 네가?

예쁘예쁘: 고·제·서 곤란한 거리구 하지만 '바라는 신이 있으면 좋는

출생: - 왕인, 너, 자금 혼잡한 등을 몰다서 '부자' 라고 양하지 않았어? 이르의됐. 그렇 안녕, 잘 부탁하~ 》 오릇호호호호형 (도망차버리는 이

무루무: 그래서 아빨리?

春州 , 어떻게 라고 함 하면자 소름 없겠어. (이어에게 다가가는 중)

중네 . 너 이름은? OLIZIOSO DE ORZA

중에 , 768/017 이까 그 누나 무사람

지? 열에 있던 크리콘들의 현상이 글을 이외 : 응·조궁, 하지만 나를 먹으 쓰는 지금까지 말해지지 않는다.



書灣: 그래 (갑자기 프랑아 바뀌더니) 뭐, 예쁜의를 존재자에가 된스터 같은 거니까 (다시 프랑이 바뀌더니) 애리의 집은 어디 좋아 있을까나? TO SHARE THE RESIDENCE

이라. 저 많아 이리의 많은 커디온 버섯이 자란 마음이 있어.

무무무: 커디란 바셨?

물념 : 그렇 그 마을까지 언니랑 함께 가지?

예리 . 정말? 고미워 안내

이리하여 물넷은 에리의 집을 찾아주게 되었습니다. 저런 앞으로 여성에 대한 걱정을 하는 얼굴이군요! 하지만 걱정 마세요, 같은 거의 의길이니까 전혀 걱정하지 않아도 돼요. 그리고 가다보면 에트와르가 보낸 로젠판상회의 사람들이 있으니까 그 사람들에게서 필요한 불건을 사무거나 역신님 제 기도를 해서 회복을 하는 것도 좋겠지요? 이렇게 계속 가

다보면 불에 빠진 샤르메를 만나게 된답니다 물넷은 불 에 빠진 샤르메를 구하고 다 시 길을 떠나 이유고 예정가 의 마을에 도착하게 되었습



인행을 안았다가 비로 놔 버렸다. 역시 프로디난도는 함듯 결심기.

ORL: OUT OF

중네. 이기에 세워의 집이 있니?

매리: 이기는 어딘기를 안에 사는 이용, 어딘기의 계약이야. 난 얼마랑 등

이사 이 마음에 살고 있어.

종생 자, 참깐, 기다려 지금 예일 기를 만이 산다고

0.0

매라 : 이인가, 언니, 나 심은 예팅 a virial

생생: 나이아, 그렇습니까

무루루 : 뭐~이! 어쩐지 버섯 같더 라니 -라고 알 바쁘자 이번 일이 없 있으면 전혀 알아세지 못 했을거

예리는 말을 마치자 대자 바탕 예약가로 방신해 배라고 만다 중년: 그림지?

이다 . 그렇다가서 언니들에게 답례를 하지 않으면가서 그리고 엄마에게 소 계하지 않으면가! 우리 없이는 엘리제 라고 하는 마을 제일의 미인이야. 가. (주위를 둘러보는 예약) 엄래? 않이가 어디있지가? 저 언니? 길이 아 리의 얼마 맞아주지, 않을래가?

중년 - 회유~ 중지만 그렇지?

무무무 · 찾으라고 함에도 그렇지? 부부부 - 너희를, 남자인지 여자인지, 어른인지 아이인지 구별이 안가.

●★·(性이팅기를 기원위에) 제권?

이렇지 : 저건 양진의 어때씨가

書號 . (다른 아랍기를 가려왔다) 처건?

예외 : 저 아이는 소공친구인 엘리지베스기

활동 걸렸다고 생각한 등 넷, 하지만 확한 그녀는 이제 부터 예리의 엄마를 찾아서 용작이게 됩니다. 이 마을에 서는 그다지 특별한 일이 없 지만 돌아다니다 보면 예르 의료의 부하인 모디가 묶여 있지요 이대로 라면 예약가



있이를 사면 종료가 된다 (이지 가 날자를 사더니 나

들의 저녁식사가 될 황이지만 300이노리용에 살릴 수도 있 으니 가능하면 살려주는 개 좋겠지요? 개다가 지금은 봉료 가 필요하니까요. 어찌하여 불넷은 멀리제 세가 메리를 찾 아서 요상한 숲으로 들어갔다는 이야기를 듣게 되고 숲으로 항하게 됩니다. 그 앞에는 이 숲을 지키는 수호신 애립가가 있었습니다. 그 에릭가는 플렛에게 이 마음에 제양을 가져 을 사람이냐고 묻는데 원만의 말씀! 돌넷이 그런 것을 할 리 가 없겠죠? (라고 말하면서 점점 자신이 없어지고 있다) 아 니라고 예팅가식으로 대답하면 (5# * * * - !) 그냥 통과 할 수 있게 됩니다. 애리의 말에 따르면 애립가는 거짓말을 못하기 때문이라는 군요. 이리하여 버섯던전으로 들어간 물 넷은 예트와르와 만나게 됩니다.

BE USER

우두두: 너 돌아간 것 아니었어?

예토되로 . (곤란해하여) 이 아니아! 난 그저 조금 화곤해서 여기서 쉬고

우루투 : (물넷이게 디기가이) 후충, 분명히 마리가 걱정되어서 상황을 보 러른 가야. 그렇지

養婦、部

COMMANDE OF THE STREET, STREET

은 후) 얼마? 그런데 이리가 안 보이는데 ··?

이토화로 : 사업장이 눈앞에 있는 것은 그 앞에 바셨다. 무루루 : (에서 원한 호점으로) 그러니까 그게 이러라구

애프의로 : (간 함복이 호르크) 쿠웨아리이아구우쿠(IT)

무루루: 비 놀랐구나

이리 : 마인가, 언니, 이의 시설은 아랍기였이가, 언니 이리가 싶어가? 이 요가 어떻게되시 싶은 거야?!?

야료하죠: 시 실다고는 · (목취약 표조를 지으며 웃는다! 그런 거 아니 이! 아무 약간 높한 것 뿐이야! 먼나는 아라고? 여탈가라도 카빨/가구리함 본스터 개구라는 일본어로 '카야루아! 속 나라도 전혀 신경쓰지 않아.

何里時間、空空空空空空。

예리 : 그렇 안나도 같이 하려의 얼마를 찾아들까야??

A SECTION AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF

물냋 그래. 아리와 집은 찾았지만 얼마가 없어져서~~

에도으로 : 그랬구나… 좋아! 그런 일이라면 이 에도으로 모든만이 함을 발라주지! 끝났이게 말기고 있다가는 날이 저물고 일살이 걸려도 찾을 수 없을겠다.

이리 : 고마취 언니.

에도처로, (멋역이 아이) 와, 하지만 학자하지 않아 뭐 나는 단지 진행한 학녀회서 참가지 핵임을 다하하는 거니까 (축소리가 들어준다)

출상 이 이 양았으니까 장~장 출덕하지 않다니까.

이토하로 : 4, 아이카 나를 알지 못하겠다는 거야? 나는 말이야? 세

주주주. (에트워크를 일이) 이에 잘맛으니까 빨리 가지!

이제 다시 에리의 엄마를 찾는 여행이 시작되었습니다. 만약 예쁘와르를 통료로 얻은 후에 모미를 구하면 제미있는 이벤트가 있으니 한 번쯤 보아두는 개 좋겠죠? 안으로 들어 가다 보면 애링가가 하나 있는데 300이노리움에 종료가 되 어준답니다. 안할 인행 쿠루투를 리더로 하고 나머지 파트 너로 애링가 3마리를 놓으면 예백 30에 목수가술인 '쿠루루 카우보이'라는 함세기가 생긴답니다. 그리고 효수에 중앙 에는 노한 버섯이 있는데 이 노란 버섯을 가지고 노란에 문으로 가면 노란 문이 열리고 그 안에 있는 파란 버섯을 얻으 면 파란 문이 열리되기 되고 그 안에 있는 파란 버섯을 얻으 면 초록에 문이 열린답니다. 무슨 이야기인지 알겠죠? 일단

노란색 문으로 들어가면 들 넷의 인력인 L군(이 내석파 비슷하게 생긴 청춘소년 필 자도 성이 L이라는데…)을 만날 수 있어요. 플랫을 찾아 다니다가 높은 곳에 올라갔 는데 높은 곳을 무서워해서 못내려온다는 군요



물병은 양병 안으로 들어가다 나 뛰어내려버린다. 1 어렸은 안심한 (군은 감자기 배가 고등 다고하는데

후루루 : 그해서? 혹시 우리들을 중이적으려는 거 아니아? 말생의 무확이 나까 그것이든 그인데.

나군 실마! 생으로 먹는 건 무희라구의

보고 이어, 이다일정도가 L군박 화장 (텔이 없어지는 말씀…이라는 건) 할아라구요 L군은 동생사의 나장소리가 즐고 싶어요.

어짜됐는 나팔을 불어주고 L군을 통료로 얻은 후 안에 있 는 파란 버섯을 얻은 후 파란 문으로 들어간 우리의 물넷은 안에서 수수에까의 목소리를 듣게 됩니다.

777 누구나 불빛? 불빛이니다 불빛 웹? (그 때 안에서 페르니난 도가 걸어준다) 참자님? 어째서? 마잔리에게 사용합인 게…? 페르디난도: 그래, 하지만 어떻게 도망하여 이곳까지 도양하 은 거야. 너이탈의 어떻서 이기야? 웹데 나는…나는 그…

페르디난도 : 나를 구하다 온 거야?



THE WOLLDARD STREET

문년 아=33h··

프로디난도: 고이워, 경찰 7분,

물년 (항공이 발생자이) 그런 · ·

STEEL COME STORY OF STATE OF S

주루우·(화를 내어) 위험에 활성 조심해 용사 - 최연

우우우: 경기, 이상에 될지났은 병이 되어서 서로 필립됩니? 그런데 감 전에 함께 함께 LEG.ROL 형제 보면에

이사 교환이 됩니다! 단독한 수 없아 무엇보다 아직 라스트보스도 나타 사치 했었는 말이야! 아무런 고조도 없이 영향을 찾아낸다니 그런 건 있을 * 존하

부부부 : 이나 그건~ 조금 물인 가~ 그게 아니라 ~ 종종~~의 좋아. 이겠은 원기이상에 일생의 부탁이니까 내가 하는 일을 받아 뭐

강력히 부탁하는 쿠루투. 그러나 왕자님과 만났다는 기름 에 넘치는 물넷은 쿠투투의 말을 들으려고 하지 않는군요. 쿠루투는 화를 내며 물넷을 때라고 에트와르는 왕자에게 충 을 씁니다. 그러자 광자님은 소마왕이 되어서 물넷들을 공 계하기 시작됐어요.

보스: 소마왕(小原王)

소아왕은 녹대 두 아라를 다리고 나오는데 물성이 물건으자가 아 난 아상 작성을 할 일요는 없겠지요. 그러나 소마왕은 마밖에 대한 내실이 좋은데(다) 기법 메테오 동안의 위력이 높기 때문에 주위해 아 한답니다 약한 목표를은 한 밤에 목한 경우도 있으니까요.

소마함: 임사로 인은 등으로는 현재가 있는 모양이다 나~

0年X, 山~

소이를 : 공포의 대대왕이라고 등다 왔던 나의 함을

소마를 . 나이이이이이이이이아이(텔 을 당하하하는 소마됨)

이리 및 그러운 지원이 부모쇠된 서 날씨인 위험하기

소아를 , 그런 거짓말이 힘들자 보 나~ 나~

소마용· 거짓말됐다는 지축하 됐어 받아보다지 말으면~ <

SIX. BIOSE POICES

OF SHEET STRONG

물넷은 친구들에게 이안 하다고 합니다. 하지만 주루 무는 물넷의 마음을 이해하 더 용서해주고 애트의로도 주루루가 용서한다면 자신도



CONTRACTOR OF STREET, STREET,

자산이 날린 구멍에 되어지버린

애트와운는 HM

상관없다고 하며 용서를 해 봅니다. 이리하여 이 플렛과 그 너의 좋은 친구들은 다시 여행을 하게 되었습니다. 소마왕 이 떨어뜨린 상자에는 초록 버섯이 들어있으니 일어야 하고 소마왕이 떨어진 구멍의 귀족으로도 잘 수 있으니 가서 아 이행을 얻은 후 녹색 문으로 풀어가세요 그러면 드디어 요 상한 全(氏しい無)으로 가게 됩니다. 조금 가다보면 한 오후 막이 있는때 옆에 있는 표지관에 따르면 그 안에는 버섯층 (추ノコじる)을 바치지 않으면 들어갈 수 없다는 군요 에리 의 말에 따르면 이 버섯층은 버섯층에게 전해 내려오는 환 상의 약이지만 지금은 어디 있는지 모른다고 합니다.

HERE IS NOT THE RESIDENCE OF THE PARTY OF TH

숲의 안쪽으로 버섯종을 찾으러 간 돌뗏일행은 숲 안쪽 의 숲에서 하다를 보게 됩니다.

변한 소리가 나다니 (2007 지원가) 지원가 제한다. 아이다이아아 (金 수이 대제대한는 하다)

中華中: 20A77

이토되로: "그렇지? "가 아니라이라 빨리 살아내지 않으면 아이가…데 토류로: 나는 아섯의 참 '토류로' 당신들이 참어되는 것은 국의 하미입 나까? 존의 아이보니까? 아니건 보통의 하미입니까? 지아 어느 것입니까 보 등의 등을 들는 때

with the state of the table of the state of

중녕 : 이는 거나고 말해도~~.

글의 하마(会のハマー) 은의 하마(鑑のハマー) 보통의 하아(ホワうのハマー) ®

필듯된 대답을 하면 모두으와 싸우게 된답니다. 모두모는 까그리, 및이역이 등에는 는 한 10개요/ * , 를 쓰으로 제대로 된 공격도 웃하고 당하게 된답니다. 추억해야겠지요? 하지만 싸워보고 살다면 성성화주성의 공격에 아주 강한 방어력을 보인다는 건물지 말아주네요. 인정 싸워 이긴,다면 당신이 잘못 고른 하여와 모두고가 들었가 되어 준답니다. 이렇게, 하면 세 명이 여덟가를 얻을 수 있지만 하이는 불쌍하지요? (게다가 예토의료에게 들인 장마다는 소녀를 들게 된답니다. 그리고 이 시나라요를 반복들신이하면 나이지 완료의 하나도 얻을 수 있답니다. 아찌되었은 이 토루프에게 생정한 때답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨습을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨음을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨습을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨습을 얻을 수 있습니다. 점직한 대답을 하거나 짜워 이 기면 하셨습니다.

그리고 뒷목으로 가면 해와가 구멍이에 빠져 있는 걸 볼 수 있답니다. 사람들은 인형이 필요 없으면 버린다고 하여 돌렛을 부정하는 배라 했지만 돌렛은 그런 사람이 아니라는 동생 샤르테의 설득 돌렛은 다친 테라에게 나팔을 불어주고 배라는 돌렛의 동료가 되어줍니다.

사이스는 현실에 열차 그리고 있나 구부부도 만합인이 아무씨 나는데 축소되기 : 많은 1657 (85) (11) - 1852 (84) 및 84의 의료 등을 대하는데

배그 · 핫렛렛렛렛이 앞은 종파시킬 수 없어 배그 이기는 취대한 마네 마음원들의 열지다바그 및 근 시킬 내에 이 버그널의 것이 될 예정이긴 하지만 참이야? 아래의 나는 해외를 거어버그.

발되게: 용서하주세요가서 나는 말을 찾는 것 뿐이예요가서 비그 · 문단무용비그가

그 때 에리가 엄마를 구하기 위해 해어들었습니다. 그러 나 버그는 인정사장 없이 말을 내리쳤도 빨리제는 에리를 구하기 위해 대신 몸을 날렸습니다. 슬퍼하는 여리, 플넷를 은 절대용서 할 수 없는 버그와 싸우게 되었습니다.

보스: 버그

버그는 각각 이용이 다른(상업하지) 남고 네 마리를 데리고 싸운다니다. 일단은 전화공격이번으로 적물을 공격해서 남고를 을 없겠다음에 버그를 따라는게 좋겠지요? 버그의 코네코네다 버그((다리)라고 // -/기) 는 이군 한당은 그대로 발될 수 있으 나 조실해이(장지요? 그리고 화복엔 신경을 써이뿐답니다. 이기 먼 그는 주고보자에 그대로 도망을 간당나다.

부부부: 사원지 맛날 일을 설치하나서야.

THE STATE OF THE S

주루우 : (함께(이) 요즘, 아무 첫도 아니아! 그것하다 저 아이의 얼마를

하지만 말이 끝나기가 무실게 엘리제 씨가 일어나 버렸습니다. 엘리제 씨의 말에 따르면 이렇게 버섯의 배가 잘리면 바로 자하난 다는 군요. 어쩌되었은 야리에게는 다행한 일이 되었습니다.

이로처로 : 그렇지, 쌓이는 강하다 씨고 하지.

및 출위하고 기비

물렛은 이 말을 듣고 기뻐합니다. 그라고 다 같이 마음로 돌아가는 일행, 어쩌되었든 이번이야기는 해퍼앤드!!

2장 호박바지공주는 사랑의 시련을 뛰어 넘을 수 있을 것인가





뗏~날 뗏~날 마알광극에 천방지축 공주님이 있었답니다. 공주님의 이름은 쿠부루 쿠부루의 꿈은 멋진 왕자님과 만나서 사랑을 하는 것이었습니다.

어느 사건을 제기로 부부부는 제포라고 하는 소년의 만나 서 같이 여행을 하게 되었습니다.

처음에는 사이가 나쁜 두 사람이었으나 같이 있는 동안에 사람이 자라났습니다. 하지만 역





체로의 어머니는 나쁜 마 네 아크죠였습니다.

그것은 이주 괴로운 여행 이었습니다 포기하려고 했 면 적도 있었지만 두 사람은 여러 가지 시원을 넘어서 드



다이 아크로를 쓰러뜨리고 사랑을 생위했습니다. 하지만 제 로는 마케에 열어진 어머니를 쫓아서 가 버렸습니다. 제회 를 약속하고…





무루우와 제로는 무사히 제의하였습니다. ···하지만 두 사 당에게는 무서운 시련이 남아있었습니다.

내 이름은 쿠로세일·세 리·마알·Q. 이래돼도 일 단은 마알왕국의 공주님. 최 근 사람들은 나를 '흐박공 주 라고 부르는 것 같지만 16 세의 사랑스턴 여자아이를 놓고 실례가 이만저만이 아 나네요



초왕부터 지글마지의 이미지를 하고 방신한 목욕이난도

그래요. 난 지금 사랑을 하고 있어요. 상대는 제로라 고 하는 멋진 남자아이.

오늘은 아래에게 제로를 소 개해서 결혼을 인정받을 생각 이에요. 아래는 나한테는 아주 악하니까, 반드시 축복에 즐거야.



말도 안안지 않다

제표다년도: 정대 안 되 주주주) 표하기 함께 아버스가 축하 제작된 (6) (2

MARCHER CONCRETE TO COME PAGE OF THE CONTRACT OF THE CONTRACT

-

무루루 - 잘깐, 기다려요, 이빠 가기엔 이유가…

端重 : 무루루 네가 너를 하셨더나 네버려 문 것은 사실이다. 병명은 그만두자.

이 사람이 제로 나의 남편이 될 사람 멋인지요?

제표다년도: 書 그것은 반영과 같다. 말한 번드로로한 너에 제포하고 했 나? 너, 흔히 말하는 충해야보아지? 게다가 좋기보는 너는 그 약량 남은 마녀 아크즈의 아름이지 않니까 아니면 우리 말을 통해서 이 마음방국을 손에 넣으려는 것이지? 다른 사람의 눈은 못 속어도 이 제표다년도의 한 당 제품을 받았다.

중에 : 당신, 중 남편이 :::

이 사람은 나의 엄마, 물넷, 나쁜 마녀에게 사로잡힌 아빠 물 구출에서 사람을 이룬 굉장한 사람 이래요. 내가 가장 존 경하는 사람이지요. 아빠도 엄마에면 약한 모양 이예요.

DE ANYON WE SEE THE RESERVE SEE

배르다면도: 배, 바늘마상 이건 음무가 아니아! 단지 한 나라며 좋나가 이번 근본도 오르는 남자와 관훈합니다~~

물병 . 무슨 일병하시는 거예요. 당신이어방로 근본도 모르는 마음이지아 매우 등 등 등 등 경험하기

레르다면도 : 영다나 생자한… 이 어쨌든 렇대 한 끝다 나는 어떤 이어 하는 함께 하는 말다고 있는

프레마 : 저 얼굴님, 이번의 '최소 마음바라운데스트'에서 주루투가 무슨

이 아이는 크웨아: 나의 소급원구로 4년 전의 모형에서는 나의 제로의 사랑을 도와준 가장 원한 친구에요

교육아 : 온석스트는 한 사람의 함으로 이거나감 수 있을 취도로 만인다. 진 않으니까요 그 사람을 잡는으로 생각해서 서로로 해주는 사람이 많으 된다.

크레이에 생각에 예토의로 이중마도 거들어 주셨고 엄마도 거들어 주셔서 아버지고 그것을 조건으로 인정해주시게 되었습니다. 이리하여 통생은 미스 마일링국 콘테스트에 나가게 되었답니다. 쿠루투는 인형이 있어야 한다는 생각을 하고 인형을 찾으려고 하지만 저런! 그 동안 인형의 일을 까맣게 잊어버리고 있었군요. 개다가 크레이는 이번에 따로 출전한다나요? 이름 어제!

일단 마을 상점에서 미스 마일 왕국 콘테스트의 접수를 한 불넷은 인형물의 도움이 있어야 우승할 수 있다고 생각 하고 오렌지 마음(ポレンジギ)할아버지(물넷의 할아버지이 지만 쿠루투는 중조 할아버지에서 '중조'를 레고 부른다)의 점에 갔습니다. 그런데 할아버지는 인형들이 갑자기 사라졌 다고 하시는 거예요. 낙당한 쿠루루 마음을 나서 힘없이 걸 이가는 쿠루루일렉에 앞에 인형 쿠루루가 가는 것 아니겠어 요? 그래서 쿠루루 일행은 인형 쿠루루가 간 길로 쫓아 가기 로 했습니다. 걸어가던 쿠루루일행은 쿠루루의 인형인 래행 과 코트를 만나게 되었어요. 그런데 그 아이들이 쿠루루에 개당버드는게 아니겠어요?

보스 어린 레杏(チレジエム) 코로(コロ)

확실히 말해 그렇게 취할이 되지 않아요. 여러운은 전 시나리 요한 없이를 찾아서를 불리어하는 거잖아요? 그 때의 보스전보 다 물씬 쉬우니 걱정할 필요는 전혀 없답니다. 체토의 도움을 얻 요면 쉽게 이길 수 있을 거예요.

주루우: 위임지? 지금 것은? - 원실? 교육하는 왕들로다 주위를 중하는데 함께 수 있다. 基本: 누군가에게 초등당한 건가 이나 그렇 라 없지 인물들을 초등함 수 있는 것은 고대인의 학을 이른 우루루와 나와 불빛활비…, 그리고 한국 이 있는 세환적도 본 ...

주루투일에은 진실을 알기 위해서 등골의 안으로 들어가 게 됩니다. 등급 안은 여러 가지 아이템이 있는데다 제품도 강하니 미스 마알 콘테스트의 준비를 하기에는 안성맞춤일

거예요(혜텔을 올라라는 거 예요). 안을 조사하던 쿠루투 는 예그런 상행제인 빌리, 테 리, 테루를 만나게 된답니다 그런데 예그런 상행제는 부 루루가 자신들을 이용만 하 고 버려 두었다며 공격하는 게 아니까요요?



이 얼굴이 왕안을 들은 얼굴로 보어서는 본 순독(

보스: 애그맨 상황제

살형제니까 평가 다른 공격이나 무서운 평가가(거기 체트스 호텔 어택을 생각하시면 안돼요!) 있으리라고 생각하는 분들에게 는 나단한 작용하지만 상당히 약하니 각정 없이 싸우시면 된답니 다. 회사에의

이번에도 아까와 같이 에그면 삼행제가 사라져버리고 안 답니다. 그래서 안으로 계속 풀어간 뿌루루일행은 쿠루투의 인형들과 같이 있는 한 여성을 만나게 되었습니다.

10.00

주무후, 세리웨이니? 어째서 웨이니가 내 만화렴?

세탁 : 내어라구? 지금까지 열살히 도착주었는데 필요가 없다고 확하고

바레버리고 내 거리고 말할 자리 이 있다고 생각하니?

주우두: 버리디니 네 나그런 생각 존~네

세비: 변명은 보기 안 좋아요. 우루 후, 봉생한 인형을… 구부부 다신 이 내가 유용하게 이용에 주겠어요. 지다. 구부후, 인행과 도본 거예요. 나이()(0)(0)(0)(0)()()



분성을 드러시는 거래 서리 소리를

보스: 소마왕

소아받은 부루루의 인형들을 모두 데리고 온답니다. 그러니까 조금은 물리한 싸움이 되지요. 알단은 체토에게 도움을 받아서 하나 하나에 돌아는 말밥을 택하는 게 좋겠어요. 좋은일만지 나 뿐 않인지, 잘라 말하면 어렵지만 무루루의 인활들은 그다지 않아 저 않으니까 어렵지는 않을 거예요. 그리고 소마왕도 그렇게 강 하지 않으니 걱정하지 않아도 되겠지요?

소아를 인발물을 조롱하는데 하신 이 불러서 너희 같은 꼬챙이들이게 일에버리다나~ 너무 말보았던 모

소마함 * 하지만 이렇도 이겁다고 생각하지 마라 전쟁한 공포는 지 급부터나 (소마랑은 진짜 함을 끝 아내려고 한다는 밤이때에 나의 집 발의 반가함 Control of the second

변계를 쓰는 건 총은데 총위에서 쓰다면...

OR LIGHT WEST

제로는 호수위로 칼을 던졌고 그 바람에 번개가 칼에 떨어져 서 소마왕은 맛있게 뭐져져서 사라져 버리고 말았습니다.

무무무: 뭐, 위험됐다. 고이라!

무루후 : …하지만 검을 피되할 대신으로 쓴다는 생각을 하다니 하시 내 아래의 남편이네♡

湘重: (무그러위에이) 그, 그것보다 인형됐어~

부루투는 그제서야 인형들에게 눈이 갔습니다. 하지만 안 형들은 자기들은 필요 없으니까 팽개의 버린 거라면서 쿠투 우를 믿으려 하지 않는군요.

무루루: …으용 그레 너희용이 말하는 대로야. 나, 체로와 결혼하는데 안 정신이 끌려서 너희들의 일본 잊어버리고 말았어. 그런데 자신이 끈활할 때안 도와달라니다 그런 거 청약 멋대로자 나미안해.

테리 : **** 호흡 내 그란 걸모는 용서할 수 없어! 용서방고 싶거든 무리함 무 가지 약속을 해

무루루: 으 오염 약속회개

테라 : 좋아! 첫째는 우리를 인형을 소중히 할 것, 하루 한번은 말을 걸어 달라구 우리들은 보통의 인간들과는 어마기를 할 수가 없어서 그는 살살 하단 말이야!

테리 : 또 하나는 국사 한번 부루루의 나팔소리를 흘러워

다른 인행물도 주부부의 나팔소리를 원하기 시작했습니 다 그물에게 있어서 쿠뿌뿌의 나팔소리는 원천이었으니까

요 인형들은 뿌루부의 나팔 소리를 듣고 통과 마음의 상 **처가 다 나아버렸습니다**

64리 · 무루루 - 우리돌과의 약속 꼭지키라귀

크레야 : (우리들은 인형들의 양종 등을 수 없어. -하지만 그들의 기분

안은 전해와 그들은 무루루와 열

어지는 것이 무서웠던 거야. 그 가분 이후 참 알 수 있어. 나는 말이야.) 제로 : 그러고 보니 곧 콘테스로가 시작할 사간 아니니?

우우우: 댓 그렇지! 서두교지 않으면!



인형병이 종료가 되었고 체로는

오현지 마음의 묘지에 즐거진 곳으로 스토리진할에는 전혀 상 관이 없는 단점입니다 하지 : 그 🍅 🤝 만 추루투가 시간이 없다고 보체다라도 전혀 살판이 없으 나 콘테스트와 앞으로의 모험 을 위해서라도 이곳은 한 번 📑 통려보기를 권한답니다. 이 곳의 적들은 해발이 15정도 가 되지 않으면 해괴 지나가 7 **요즘**지한 여기서 제대로 해벨만 용원다면 앞으로의 진 행은 상당하 편해지게 된답니 다. 이 곳에서 덩계의 문이라 는 곳으로 가면 돌빛의 어머 나가 불인해 놓은 '새도우 오



이 내석이 어디 있는지 모든다는

위의 사진에서 될 수 있게 된 집 에서 해비를 알아서 이 곳에서 AIA(例目)



지속에게 빠앗겠다면 밤볏도 용서

불 거리에 자기변호를 하는

브 뷔터를 아르바이트(-)나 본 당교들이 지키고 있는데 이건 부부부가 가지고 있으면



이제 성으로 돌아가면 예전에는 들어갈 수 없었던 콘테스 트 회장으로 풀어갈 수 있답니다. 안으로 불어가서 사회자 세에게 받을 걸면 드디어 미스 바깥왕국 콘테스트가 시작됨

사회자 • 간다! 이것이 미스 마양 콘테스트에 출한하는 강자들이다! (예 말왕국 콘테스트 연속 우승자 자타공인의 유력 부자. 로젠턴 상회의 최황 인 예트의로 북전한(예트의로 돌아가고 소나이가 나온다) 사회자 : 아름다운 장마엔 가시가 있다. 이탈왕국에 흰 장이의 바퀴, 근학

기사 대장, 소니아 브란제스 제오라이트(소니아 돌아간다. 이어서 나오는 015540

사회자 : 방년 1509세비 마탈랑국에 피어나는 약약 꽃, 역사교과서에도 등장하는 사상의강의 아녀 이죠라!(이죠리가 들어가고

사회자 : 마죠2)에게서 젊은 날의 꽃을 구해낸 모범당은 후세까지 전해결 것이다! 이왕왕국 왕비 몸넷 이왕(종넷 돌아가고 크레이가 나온다)

사회자 : 현시의 얼굴과 막미의 전투력을 가진 소녀, 애보와로 호전했다.

사회자 들어하는 단어는 활동력, 아버지 테쁘다난도에게 같은을 안정받 기 위해 무슨을 위해 힘냅니다! 마알 왕국 왕녀, 추후세일 세기 마알 다 (주

부부 들어가고 그 옆에 있는 사람이 나오려는 순간

사회자 : …시간 관계상 그 의에 출 석자의 소개는 생약하기로 하겠습

MANUFACTURE STREET, ST 여있네~ 고급스 마일왕국 콘테스트 라면서 결혼한 사람도 있고 1000살 이 넓어간 사람도 있고~ 뭔가 열 의경하…



문격 먹는 왕편 인물, 평자는 이항 게 김없이 소개이는 사회자가 더

그리고 사회자는 이 경기는 목설회장에서 벌어진다고 말 해줍니다. 가다가 적이 나오면 그 책을 이기고 다음 길로 가 는 형식의 같인 것입니다.

무루루 : 핵심화장까지 않을다니~ 아빠는 도대체 및 생각하고 있는 거야?

이제 사회자에게 말을 걸면 보너먼트가 시작됩니다. 크레 아는 따로 참가하기 때문에 헤어지려고 하는 군요.

크레이 무루루, 여기서 헤어지는 거네.

무무루: 등 고마워, 크레아.

TOME

체호 왜 그러는 거야? 크레야?

무루루 : 이나 이우것도 아니야

무무부: 아빠서지? 크레이? 기문이 없는 것 같아

Mill : -

그리고 왼쪽에 있는 문으로 들어가서 길을 푹 따라 가보 면 갑자기 솔바레프 아저씨가 하늘에서 떨어집니다. 그라고 나타나는 지오장군 지오장군은 자신을 이겨야 이 곳을 지 나 할 수 있다고 하는 군요.

보스 : 지역진군, 플레리프

지오 할아버지와 송바레프 아저씨와의 싸움입니다만 송포게 도 전혀 감하지가 않네요. 물론 지하수도를 통과했을 경우의 말 이지만요 가볍게 싸우시면 된답니다.

지오 : 흥롱합니다. 공주님에 여기까지 성장하다니~ 지오 할아받은 ~ 지 The second secon

· 한테프·우리들이라도 좋다면 힘이 되어 드리겠습니다!!

부두루 : 힘이 되는 게 아니라 또 사람 다 눈에 띄기만 하는 거 아니아~?

이리하여 지오 할아버지와 솔바베프 아저씨와 같이 가게 된 주루부는 안 쪽에서 소니아와 밴디를 만나게 된답니다.

體다 , 갑자기 우리가 싫더라니 늘 봤겠군요 공주님, 하지만 오늘만큼 은 박 드리지 않겠어요 결혼자금을 위해 각오하세요 공주님

소니아의 밴디



보스: 소니아, 랜디

여러운동의 기대의는 달리 전혀 강하지가 않답니다. 앞에서 지오 할아버지와 싸웠을 때랑 똑같은 상황이지요. 편안히 싸워주

소니아 : 축하드립니다. 공주님, 이렇게 까지 강하다니요. 무무무: 소녀아

소나아: 도달 말씀이 없습니다. 공주님, 사실은, 우리를 우슬하면 100만 THE REPORT OF THE PROPERTY OF

무루루: 옛? 아버지기?

했다 : 죄송합니다. 공주님 다 제가 부족한 맛입니다. 소나이는 참 생각 DESIGNATION OF THE REAL PROPERTY. 서리며 감제로

소니아 : 하지만 다쁨입니다. 공주 필요한 거라고는 생각하지 않습니 다. 우리들은 공꾸님의 행복을 본 이후에 결혼하기뿐 하지요.



그러니까 년 열 해서 음골이 그

이리하여 소니아와 핸디도 등료가 되어주었답니다.

무루루 : (그렇다고는 해도 '이뻐는 이노타용까지 뭐 가면서 방약을 하다 나 多서會 수 없어!)

다시 앞으로 나이가는 무루루 함께, 그룹의 함에 이번에 한조러입기가 나 1000

마즈리 . 호~ ㅎㅎㅎㅎㅎ 홋바 마즈의 입가 등장에

THE RESIDENCE OF STREET

마죠라 : 일? 무슨 소리이? 나는 단지 시간 책이 기로 출발한 것 뿐이야.

쿠루루 : (식은깔을 흘리여) 사시간 목이기로 나오지 말라구. 이 목은 인 셈이 걸려 있으니까-

대중인 : 중으로 후드라! 건너라. 중 박공취 이 날을 위해 촉혼한 기술 备 里内(季末)

가요 • 오오오오오막! 건드!! 근생! 프로우디아 : 하얏! 취활찬만하게 열 나는 나!! 이 목숨 붙다 없어지다라도? 매오 . 어때나~! 글국 사신함에 아 조리 일가 스케팅다나 내

무루루 : 이앗! 원가 굉장함 것 같 이번 (참가 되라보고 있다가) 아니션기다



그리고 스페셜을 펼치는 마죠리

마죠리 . 형, 무루뿌

날호 . 또 살짝다 나 불비네이션이 라는 게 전혀 되어있지 않다 나. 미호와 제하는 군 호박공주 우리 물에게 이 정도의 대이자를 알려다 니 굉장한 실력이다

무루루 (칠린 표절으로)이나 아직 이무 것도 하지 않았어.

MALLINE WHITE BY SHEET PUR WHILE IN

基金。用金型似力

일단 먼저 노려야 할 것은 회복역한 이웃이고 그 다음은 전체 공격이 가능한 가오아지요. 그 다음에는 교육우리아와 아팠다를 치면 펌닭니다. 약간은 강하지만 그렇다고는 해도 무난히 이길 수 있을 테니 힘을 내세요.

and a second file of the second

매오 나하하여 즐거웠다나, 또 늘지나.

가요 • 하하하하. 덕분에 땀 잘 흘렀다. 또 만나지? **플로우디아:** 이디오스, 공주님, 당신의 무훈장 어디서라도 받아 드라라다.

날地 : 주인님을 보좌하는 것도 본입이다나, 누군지 불라도, 이런 본테스 THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

利息、金457

무루우: 사실이 초대장을? 이뻐가? 이뻐가 그 녀석들을 부른 거야?

주무우: 📲 그리 그에서 처로 BE LEWISHING TO

주무무 : …그레도 제네하아 바보라서 살 ALCOHOL: UNKNOWN

그리고 쿠쿠쿠일랭은 다시 앞으 로 나아갔습니다. 그런 그들 앞에 무두루:를 바보에게 감사♡ 나타난 것은 바로 예쁘와도 아줌마.



A DATE OF STREET 속으로 받고 있었는데~.. 이런 잔혹한 문행이라니~ 신은 중국어~.. CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE 귀 모이, 하야, 가재하

보스 : 애트와르, 오미, 히마

뭐라고 해 드리고 싶지만 상당히 약해서 뭐라 쓸 수가 없군요. 그냥 편하게 싸워주세요

이호의로 : 후우, 내가 정말 밤살하고 말았군. 이렇게 해서 너의 연속우승 기념도 시라졌네(쓸쓸하 돌아가는 예토의료, 이어서 모마와 하이가 다가 온대

모이 : 저런 말씀을 하셔도 사실은 정말은 공주님이 걱정되는 거리구요 정말 아기씨는 언제가 되어야 솔직하게 될까

하다 : 그레그레, 게다가 아기씨는 공주남을 위해서 출장을 포기하려고 했었 Section 1. The second of the design of the second of the s

무우후 : 이? 정말? 그럴 역시 마죠리들을 이 콘테스트에 부른 것도 이약 2) 번역이아 구

체료 : 나는 굉장히 너의 아버님께 미울받고 있나보군

(무부후의 회상)

WANTED BOTH

백교다난도: 음? 뭐니? 무루루.

우두두 : 쿠루루는 어제 크레이라는 아이랑 친구가 되었어요. 그래서요. 이번에 집에 늘러가기로 약속을 했어요. 이때, 가도 돼요?

파르다난도 : 이야 안 된다고 해도 혼자서 빠져나갈 거잖니?

무루루, 우우후, 그런 짓 하지 않아!

페르다난도: 후호 좋아 우우루, 다녀오거라

學學學·发生?

페르다난도: 단그 집에 갈 때는 팬더함 같이 가야 한다?

무루루 : 용? 일었어요 이목 너무 좋아한 나 크면 이약함 결혼할 까야! 페르디난도: 하하렛 그러나! 무루우는 나는 경혼 할 거나! 그거 들겁겠구나.

(디사 현실)

무루후 * (체로가 앞에 안 든다고 그 상남한 아빠가 이런 짓을 하라라고는 생각하지 않아~-이렉사이요? 이뻐?)

어쨌든 쿠쿠쿠는 다음 길로 향하기 시작했습니다. 가기 전에 모마 아저씨에게 말을 걸면 이상한 기(…)회복을 시켜 주니까 부탁을 하는 것도 좋겠지요? 그리고 애트와보 아중 마는 그레이토 머신건을 주시니 그것도 받아두세요. 그리고 가다보면 1000이노티움으로 낭코를 동료로 할 수 있답니다. 어쩌되었든 계속 가면 무루우는 드디어 크레이와 만나게 된 답니다. 그런데 크레이는 쿠쿠부를 넘겨 줄 수 없다며 공격 을 하는군요

보스: 크레아

전복 걱정하던 크레이의의 싸움이랍니다. 하지만 크레이는 그 렇게 강하지 않아요. 걱정 없이 싸우시라구요. 이미 5년 이상 기 지도 않을 거랍니다.

무루무: 환합이? 크레이? 크레이· 오지대

크레이: 나갈이 나쁜 이자는 혼자가 어떻러. 주무루·무슨 말을 하는 거야, 크레이?

BMOI:

李章章:007

우루우 : 어째사이? 크레아, 나 모대체 오르겠어! 대답에 뭐 우리들은 언 제나 친구 아니었어?

크레아 - 나는 -- 나는 주무루와 체로씨가 결혼하는 걸 마음속 어딘가 예 DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE 리체 바란다니… 안 된다는 걸 일면서도 쿠루루를 체로싸이게 빼앗기는 N APRIN

크라아 혼자가 되는 게 무서웠어

부후후 , 프레이… (크레이에게 다가기에) 바보네. 나 어디에도 가지 않 아. 체로랑 결혼한다고 해도 우리들의 우정은 변하지 않아. 우리들은 언제 나함됐다

크라아: 쿠루루 하지만 나… (그 때 체호가 다기온다

체로 : 크레야, 네가 무우루를 소중히 생각하는 건 말고있어. 우리들을 방 해하려는 것도 말했다. 하지만 나는~나이게 감사하고 있다. 나는 언 세계 에서 이 세계로 왔지. 혼자가 된 나를 거두어 주신 것은 아크죠 어머니었 이, 나는 또 혼자가 되는 것이 싫어서 취리도 어머니에서 말씀하시는 대로 한다. 나는 좌를 더해가고 마음을 망가뜨려 잘 뿐~. 그럴 때 무루우와 ~~ 크레이 너의 만났다. 너희들과 모험을 하면서 나의 마음은 점차 아름이갔 다. 인간으로서의 마음을 되찾는게 가능했다. 덕분야 아크죠 어머니의 집 장한 이름이 계는 것이 가능했다. 너와 무부루가 가르쳐 준거야, 인간을

#로 (활약 옷으며)고마워 크레야, 나는 너를 아주 소리한 친구로 생각함 수 있어. 그러니 혼자라는 생각은 하지마, 너는 혼자가 아니아, 무루루와 그리고 나와 함께야.

이리하여 무무무는 크레 아와 화해하게 되었고 크해 아는 무루루의 동료가 되어 주었습니다. 어느 세인가 뒤 에 서 계시던 에묘의로 이중 마도 기뻐해 주셨어요. 이제 계속 가면 낭코에게 포포의 눈물이라는 것의 이야기를 듣게 된답니다 제로는 아크 조가 포포의 눈물에 약하다 는 이야기를 해 주지요. 흑 시 모르니 포포의 눈물은 얻 어두는 개 좋겠지요? 그 남 코 에게 부탁을 하면 바로 불아갈 수 있답니다. 그리고



펜무를 하면 일을 수 있다



THE RESIDENCE IN COLUMN 19 출안한 아크쥬얼가

앞으로 더 나아가면 아크죠 일가와 만나게 된 답니다

아크죠 : 귀여운 아름의 결혼이 걸러있다고 해서 날아왔다. 그 호박공주 에게는 이전에 신세를 전지만 결혼이라면 별도의 문제다. 다시, 한 번 만나 서 정말로 아들에게 아물리는가 확인하려고 생각해서 일이지

이크죠 : (자식을 찾으며) 4년 전에는 병 때문에 표치만 이번에는 그렇게 는안돼

보스: 이크죠 일기

이 때 포포의 눈물을 얻었 다면 제호가 그것을 쓰라고 한답니다 제대로 고로면() # ポの類) 아크죠의 힘이 약해 지지만 잘못 교육거나 포포

제대로 된 선택이 중요하다



의 눈물이 없다면 그대로의 아크죠와 싸우게 된 단니다. 힘이 약 해지지 않으면 힘든 전투가 올 테이니 마리 포포의 눈물을 얻어 두는 게 좋겠지요? 안약 얻어두었다면 그리 강해지는 않으니 이 렇지 않답니다. 이기가 된다면 아크죠는 물의 결혼을 안정해 준

낭남 : 정말 속작하지 않네. 사실은 부년 전은 고마됐어 라고 말하고 싶었 단 거 아니었어요?

FOR SHIP SHIP BOOK 4 COMMON

아크죠는 쿠루루에게 자신을 어머니라고 부르려기든 이 대회에서 우승하라고 말합니다. 이제 계속 앞으로 나아간 주루루는 드디어 아래와 엄마를 만나게 된답니다.

물넷 , 뜨디어 여기까지 한구나, 쿠루루 나만 이기면 너의 승리됐다. 구두두 그런 엄마… 나 엄마당 싸우는 거…

???? : 그림 결혼은 안정하지 못한다.

(퍼퓸디난도가 나타난다)

무루루: 이비지만

제제다난도 우리들을 쓰러뜨리고 무슨하지 않으면 너희들의 결혼은 인 MARKET PINE

무루루 . 어택시? 이쪽? 어택시 우리들의 방향한 하는 거예요?? 샀나이도 아프리도 모두 아빠가 꾸민 거지요? 나와 체로의 경혼이 그렇게도 마음 이 돌자 않는 거예요?

페르다난도:

배우다년도: 대답함 필요는 없다.

주무후 . ~ 일었어요! 이제 두 번 다시 이뻐라고 부흥지 말겠어요. 이뻐 출 쓰러뜨리고 체로함 경혼하겠어요!

보스: 페르디난도, 종냉

두 사람은 근위기사 다섯을 데리고 온답니다. 근위기사들도 강하지만 제로디난도는 이군 한 사람은 그냥 제품 수 있는 공격 을 하는 데디가 불넷이 희목까지 해 주므로 그날은 여갈 수 없답 나다. 열심히 싸우는 수밖에 없겠지요?

이리하여 무두루는 아빠를 이기가 된답니다. 그러나 이 시항은 페르디난도가 두 사람이 이 세상을 해져나갈 수 있 는지에 대한 시험이었던 것이었습니다. 어쨌든 이리하여 사 랑의 시현을 뛰어넘은 두 사람은 결혼하게 되었답니다



두 사람의 사람이 회원하길.

3장 낭코가 사라진 닐



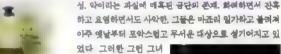
옛날에 옛날에 마 조리 일가라는 나아쁜 마녀들이 살고 있었습 니다. 아죠리 일가의 보스로서 세계 제임의 미녀라고 자칭하는 마 쵸리, 근생으로 뭐라

도 해결 해 버리는 근성이법을 사용하는 가요. 아름다운 날 개를 가지고 하늘을 마음대로 날아다니는 나르시스트 검사 크로우디아, 그리고 날코라 고 불리는 고양이들의 주인 이자 마법사인 많으

하느님과 악아조차도 피 해 다닐 정도로 약명이 높은

이 이야기는 그런 마녀를 얻은 잔병하다

의 일상에서 벌어진 어느 사건을 그린 이야기 예요 심연의 어둠 속에서 암약하는 아름다운 수밖에 없는 마



이 있었으니 그건 바로… 이비른 대신 저희론은 놀리도 개 싸잡아 말하자면 용조리 바보였다는 것이다

하고 요염하면서도 사악한, 그들은 마죠리 일가라고 불려져 이주 옛날부터 포약스럽고 무서운 대상으로 생기어지고 있 들에게도 치명적인 괜찮



암흑 속에서 올려 퍼지는 욕

함을 찾아서

심물에게 금지되어진 악마의

小岛州(附沟镇)

- 20

엘로양 엣시인 응답해다오 소원에 답해다모

암흑의 계약, 열로임 엣사임

공학

깊고 화려한 죄약



아프리:

나오 : 예, 왜 그러서뇨 - 마죠라 님 - ?

가요. 해고 라도 된 거 아냐?

마죠리 : 이상해~ 뭔가 확실하게 양할 수는 없지만 뭔가가 빠진 뜻 한 기 분이 드는데~

크로우디아 : 그러고 보니 낡고 등의 모습이 보이지 않네요.

마쵸리 : 남코? 이야 어딘가 에서 취리도 좋아 다니겠지 뭐, 현원 간 들어 을 거야, 근데 그건 그렇고 오늘은 왜 잘 되지 않았을까? 너희를 다시 처

문부터 다시 이 때

그러나 다음날도 낭코들 은 돌아오지 않았어요

가요 : 예구 배고프다 누가 밥 좀 만



교육우디아 은? 방아 지저분에 청구나, 청소를 해야 할 것 같은데~ 이 크로 우디이가 있는 곳은 언제나 아름다워야 하는데~ 누구 방을 청소해 뭐~

이오 : 현지 옷에서 냄새가 나는 것 같다. 그러고 보니 3 일 중안 같은 옷 안 입고 있었으니 냄새가 안 날 수가 없지나! 누구 내 옷 를 받아 취~ 그리고 1주일 후

아이도 남고들은 모습을 보이지 않고, 마조리 일가는 처음으로 궁지에 올 리게 되었어요

마죠라 : 알았다 너희를 이건 마중리 일기가 시작한 지 이래로 제일 본 위 기에 지금부터 내가 하는 양을 잘 들어 가던 너는 식사를 준비해. 크로 우디아 너는 밥 청소를, 그리고 야할 나는 모두의 옷을 세탁하도록 해

마죠라 : 취지 너희를 내 결정에 뭐 불인이 있다는 거야?

가요 : 하지만 어떻게 밥 찾는지 모르는다.

크로우다야 : 마찬기치야! 화려하고 아름답고 고귀한 내가 직접 청소 따 월 해 분 적이 있을 것 같이?

마오 : 이자: 이자! 참~부 낭코들이 하던 일 만함!

마죠라 : 어쩔 수 없네. 그럴 아저막 수단이다!! 낭코등을 찾아내지 한 다

리 날감 없이 잘아내서 요리에 찾 소 세탁 - 기타 등을 여러 가지 등 조리 사원 버리지

가요 : 오오바 붙타오르는데 크로우다Or: 홋 제있겠는걸? 마오 : 벌취이치비 벌퀴이치비



처음 이 게임을 시작할 때부 터 캐릭터들의 해뱉은 이 게임 의 최고를 달린답니다 덕분에 모든 아법 등을 사용 할 수 있게 되는데 대신 첫 캐릭터들의 레 빨도 상당히 높아서 아무리 잘 어둡 이라고 할 지리도 가가 메 테오 밥 정도는 에서로 사용하 나 주의하세요





일단 방에서 나와서 보면 좌축에는 카리가 있고 그 앞 으로 나오면 낭고들의 참이 있어요 카페에 들어가면 앞 에 냥코들의 축적을 받긴 할

수 있어요. 이 냉장고는 가오의 식량을 저장 해 놓는 냉장고 로서 다른 차원과 연절되어 있다고 하네요.

가요 • 옷이 자동통이 얼려있구만! 너석을 수상하다고 생각했더니만!!! 크로우디아: 홈 그럼 당고들의 목적은 고기였던 말인기?

가요: 하지만 자식을 괜찮을까냐? 냉장고 있은 겁니게 넓어서 한 번 길을

매오: 아 어떻게 되는데 당?

기오 콘입니겠지, 역사 역을 것이 목숨을 거니까 이런 일도 있는 것이지~ **야오 :** 야 있어서 나 이야기하지마!

냉장고 옆에는 여신상이 있고 그 옆에 있는 자판기에서는 각종 소모성 아이템을 구입 할 수 있어요. 하지만 자판기 주 제에 값도 만만치 않네요. 지금 냉장고 안으로 들어가려 하 지만 냉장고가 잠겨서 들어 갈 수 없어요. 냉장고의 열쇠는 낭코들의 집안을 조사하면 나와요.

당코뜰의 집에서 왼쪽 두 번째 방에 들어가면 '고양이도 알 수 있는 크리스마스 뜨리 만드는 뱀 여러는 책을 발전 할 수 있어요

아프리 : 고양이도 알 수 있는 크리스아스 토리 만드는 법 ?

이오 크리스이스 요217

이즈리 : 그러고 보니 내일이 크리 스마스얼구나?

크로우다아 : 오剌 크리스이스 그 것은 설소러운 발에 뜨거운 연인들 의 하일라이토(프공)비

미오 : 달코용한 케이크 가요, 모실호실 살 판 확인진!



(책을 보더니)

마죠라, 이미? 뭔가가 왜 사이에 꼽혀있네 (이치원 냉장고의 열쇠를 찾았다)

게임을 일찍 불리어 해 버 리고 싶으면 탑 안을 조사 할 필요는 없지만 잘 안에는 몇 가지 아이템들이 있으며 먼 전 이라고 할 것까지 없는 곳 이기 때문에 해결 영려도 없 으니 한 번 둘러보기를 관해 요(다음에 한 번 다른 사람의



오위 여것이 소문의 중신대 언

일장에서 불어 올 일이 있으니…). 탐의 최하층에 가면 자신 들을 닦은 인행들을 발견할 수 있어요.

마죠리 이것들은 뭐지?

크로우디아 : 우리들의 안녕 같군요

마오 근데 이걸 누가 만들었을까?

프로우다야 . 우리를 중에서는 아무도 모른 다면 아이도 낭크롭이 만들어 놓은 것이라고 밖에는 생각 할 수 없겠네

미오. 뭐할라고?

기오 : 우리들이가 자주를 검기 위에서 입지도만 우하려려에(아무 생각 없 이 웃는데

마죠리 . (혼잣말로) 싫어, 요전에 이소년한테 제인 분홍이로 꼬리를 태워 배팀 것 때문에 회가 났던 건 아닐까?

크로우디아 : (역사 혼장말로) 혹시, 오파 코르 만든다고 함을 축공 기부 하라고 했다고 한을 풀었었니?

이오 : (역시 혼장말)이나이오는 나쁜 첫 한 거 없는데나, 가끔씩 무려 먹 은 거항 학급 참군거 뿐인 참 그것도 다 당고들적의 커뮤니케이션을 위한 거였는데

가요. 공기나 뭐 이상한 첫 옆단기에서들은 이 너석이 제일 잔만했다. 마쁘리 : 옷 옷 훗 휫! 남코 나석들이 우리들이게 저주를 건다니…그, 그 원 일 있을 라 없잖아! 그렇지! 너희물?

크로우디아 용은이지도, 나는 언제나 낭코를과의 유대관계를 흔들어 해 됐는걸~ 안 그래? 미요?

야오 : 그 그램 나는 언제나 당고를 이게 상당하게 대해 했는걸 100

마죠리 : 그 그런 것 보다 아서 낭교율을 찾아 나서지?

이차원 냉장고의 분을 열고 만으로 들어가면 눈으로 덮인 던전이 나오지만 실제로는 언전이라고 할 것까진 없어요(적

이 나오니까 던전이라고 편의상 이름을 불었을 뿐 이예요). 냉장고 안에 들어온 모두는 출다고 벌벌 떠는데 가오는 하 나도 출저 않다고 하네요. 그 이유는 근성(根性) 때문이라고

역시 면전 안에는 우리들에게 레벨 업을 할 수 있게 도와 주는 불쌍한 문스터 들이 많이 있어요. 하지만 이 게임에서 는 레벨을 올리는 것이 그다지 중요하지 않기 때문에 게임 진행에 방해만 될 뿐이지요. 던전 이곳 저곳을 돌아다니면 낭코들의 일기를 발견 할 수 있고 지금까지 마죠리 일가가 낭코들을 어떻게 갈구있는 지 상세히 알 수 있답니다.

'내일은, …어쩌구저뭐구…

나~~~주인님들음~~~왜 줄 HENL (일기는 젖어있어서 거의 원

을 수 없었다! 크로우다아 : 녀석들은 우리

● 11 景味 | 11 景味 Z | 11

가오. 현체나 감국 당했던 목수를 해 주려는 것이, 아닐까?

. - 1444

'어제, 마오님께서 가슴이 커지는 밥을 지어달라고 하셨다. 이 세상에는 할 수 있는 것과 할 수 없는 것이 있다는 것을 이셨으면 一次ロガー

크로우디아 #~

가요 카라타타타타 고양이에게 한 소리 들었군

마오 나타나 못지말아 남는데(남겼 아누무 시간들. 나물에 뜨거운 맛을 보여주겠어!)

남코일기 3

'얼마전에 당자에게 채여서 열 받아있던 마죠라님이 내 꼬활 지에 불을 끊이셨다 남~ 일의 사람들을 좀 더 소중히 여기어 주 썼으면 좋겠다 날~,

기오: 품성한데

크로우디아 . 낭코들이 집을 나간 건 다 마죠? 날 때문이군요 이모: 이죠요.님이 나왔어~~) 이죠라님이 나왔어~)

날코일기 4

"크로우디아님께서 털을 뿐이기서 추위가 왜 숙계치 스며든

PHOLOGE SAD

크로우디아 . 아니아에 코르를 만들려고 아주 뭐끔 받았을 뿐 이야 그리고 답려로 생선 용조림을 산물했으니까 화나지 않았 를 꺼야!

낮코일기 5

'모뉴은 기오님께서 지상 1000 대부터 일어저도 즉시 않는 목은을 시키셨다 날~ 내일은 물 속에서 24시간 있 어도 죽지 않는 목손을 시키 실 듯 하다. 이러다가 며칠 안 있으면 남아나지 않을 것이



낭코들의 일기가 있는 부근에서는 낭코들이 위기에 처한 모습을 볼 수 있고 낭코들을 위해 전투에 돌입하게 되고 이

런 전투는 모두 3번 있답니다. 각 캐릭터들의 능력을 잘 생각해서 마 법을 사용하면 충분히 이길 수 있는 전투랍니다(전투야서이기면 낭코 들이 파티로 참여하게 된답니다).



낮호, 목 우리들은 아죠라 일기의 성코들이다니티 우리를 괴롭혔다 간 주인님께서 가만히 있지 않으실까다니! 그 그러니까 무슨품을

먹거나 하면 안된다니? 문스터, 모취 모후보취 나로 나? STOP주가니? 문스터 모휘 모후오환 사건한 나라하하다 말이 하다 다행이다나 말이 흥하지 않다 라도 마음이 음하면 알아주는



하지만 온스타들은 당코들을 잡아 먹으려고 하네요. 그래 아 조리 일기가 등장하고 이오가 아범으로 몬스터들을 태워 버리려 하지만 조준이 잘못 되어서 당고들이 수눈을 당하게 되고 전투에 조미하게 되네요

전투 승리 후

남교를 나~ 주인님' 무서웠어요'

이오. 아이 나의들이 왜 이오에게 이무런 말도 없이 사라진 거나!

방교를 그 그간~나

마죠라 상당한 표정으로) 이 전 됐으니까 남은 당고등이 나 어서 찾도록 하자 사정은 내중에 천천하 동기로 하고 (요점을 바꾸어) 말 것 네 이 **등등**에

낭코들 알 알겠습니다내

(실심하면 파티 구성 때 당고등의 이름을 주의 길게 보세요. 네이잉 센스가 걸작아랍니다!)

제무의

날로1: 95 이건 어떨까나~?

남편2 좋은 것 같은데~ 그거리면 마죠리 남들도 ~~

그때 갑자기 용스터들이 등장하고 뒤로 슬광슬곱 일리던 낭코를 중 한 당코가 철택에서 떨어집니다

날랐다 얼마셨다니까 아짜지나? 도와주라 갈까니?

남화가 걱정함 등요 없다니 얼마 안 있다? 다음엔 우리들이 떨어

집 차례니까 나

★광기: 1항구나~

근데 말에서 떨어졌던 냥 코를 1보우다야가 안고 올 라옵니다

날코를 크보우디아님바 크로우다아 훗 잊고 있었니?

나의 이름을 부를 때는 언제나, '마름다운' 중 불여야 하는 것을? 마찬리 홍홍홍 잘했다. 크로우디아티나에스 타이딩이 있어! 너희를 용가위를 돌아봅니다

도 좀 크로우다이를 뿐받아서 마죠리, -0:0 첫세

가요 ' 다 만들었다!! 마호 역사 눈이라면 눈사람 이지 나쁜

전투 승리후 **날코를** . 무예애엘 무서웠더

마죠라 다른 남코들은 어디 있지?

당코1 올라요 당시 다른 당고들과는 도중에 해어졌어요 당시 마죠리 : 첫말이지! 도대체 이디까지 속을 썩이야 기분이 좋아치겠니!!

남고를 . 할듯했어요 냉!

전투3

は日間: かかか~?

(어머니 즐겁게 뭔가를 하려고 하는 낭코들이 과물들을 보고 도망치 네요. 그때 미조리 알기가 등장합니다)

가요 : 너희들 왜 그래 언제나 말했잖아! 야무리 강한 적이 상대해 오더라도 도양치지 말라고 말이야. 도망치면 그걸로 포기하는 거야! 가오 * 힘들어도 되름대라도 이를 막물고 알아서는 거야! 누구를 위 해서나 바로 자신을 위해서! 그것이 바로 근심이야!! 지금 내가 시범 을 보여주지 기안다! 근~성!!!

이 일을 낡긴 가오는 근상을 내아서 작동에게 돌진합니다. 하 지만 근성이 너무 과했는지 눈발에 거꾸로 박혀 버립니다.

마오 : 저한 바보 자궁가지 본 적 없어 냥~

전우 동보 후

남고를 주의 ... 알~!! 마죠라 나회들" 아파서 아 한 곳에 숨어있는 것이지? 미오 그래 여희들이 갑자기 사라져 버리니까 미오는



날코1 어떻게 되었는데요?

마오 : 아 이부 것도 아니야 낡~ 너희를 나중에 전부다 얼룩까다님!!!

나머지 낭코들을 찾으러 떠나기 전에 일단 냉장고 밖 으로 나가는 곳 오른쪽에 있 는 일용 기능을 조사하면 보 렌디를 얻을 수 있습니다. 이 브랜디는 추운 곳에서 길을 헤매는 사람들에게 함과 용 기를 주는 술이라고 합니다. 세인토 바나드라는 개도 목 야 있는 분에 바로 이 브랜디 를 넣어 가지고 다닌답니다 냉장고 출구 오른쪽으로 제 속 가다보면 얼음이 갈라진 뿐이 있는데 이 앞에서 야오



브랜디를 먹으면 양악 바가 대목 상승하는 효율가 있다



어떻게 건너간다

가 저편에서 낭코들의 냄새가 난다고 하네요. 근데 이 갈라 진 등을 어떻게 건너갈까요?

The Contract I have been properly as the 남화 이 이 우거웠어요 남-근데 마죠라님이 제일 무거됐어요. 다이어 트용 하세요 냉



이 우리 가는 그 아이에 보는 그 아이에 보고 있다. 역의 바다를 별로 보고 하는 소리자 가요 • 박학 비디었다구? 비분 비디 01-192017

크로우디아: 유유 무식이라는 건 무서운 것이구나 이오 : 그냥 처진 가슴인 주제이 냥

마찬리 : 다 들었어!! 이 너삭들!!

그때 어디선가 마죠리를 부르는 소리가 들립니다

??? . 이죠리 아프리 . 문? 이 목소리는? 성이

모두들 소리가 나는 곳으로 눈을 들리니 그곳에는 한 미 소년이 서 있었습니다

아즈리 및 할다이?? 그런~~~! 그 사람은 이제 이 사상이는~~! 아니야! 불아던 환성이단 도째비단 간에 상관없어? 다시 한 번 꼭 만나고 싶었어? 기오 등? 저 이저씨 누구지?

크ુ루다아, 혹시 옛날에 제있던 남자 아닐까? 마오 그런가 남기군데 왕소와는 약간 분위기가 물란걸기 마죠리 , 이야 같다야? 얼어나 안나고 싶었던가~~~!! 킬디어 나도 만나고 싶었어 마죠라~~~ 나 요즘 상당히 함께서 그러니 神中のらい

너의 힘을~~~만모프(아카 싸웠던 괴물들)를 쓰러트릴

정도로 강대한 에 네르기를 나 에게 줘!!

이 말을 넘기고 킬디어라는 청년 은 갑자기 괴성을 지르더니 소마왕 으로 변신합니다.



이쪽의 레벨이 높은 만큼 소마왕의 해벨도 상당히 높 습니다 필살기는 기본으로 등장하지,요 일단 수마왕 앞 에 있는 예탈 설리녀석들을 먼저 집중적으로 공격 한 후



에 그 다음에 아까 일수한 때 📮 이템의 브랜디로 HP와 SP를 화복 한 후에 찬찬히 필살기 위주 로 그리고 마오의 화목 미번을 적절히 사용해서 싸우면 별 달 없 이 이었나수 있습니다.

소마랑 : 나 의에 이런 왕을 가진 녀석이 있을 돌아야~ 놀랐도다~ 내 소야함 용도대 너희들을 이 공포의 대미필의 무하렴.

THE RESERVE AND THE PARTY OF TH

는군요 - 착한 이란이는 따라하자 미세요) 이오 · 장의다 날~!

기오. 저 너석 위였지? 아프리 .

크운무디아 : 마죠라님, 자금 저건 도대하 7

019 ECJOH > 7910197 이용의 할다이는 나의 --- 아니

OL XILLY SHOIX! 한편 다른 낭코들은 어떻게 되었음

야요? 날짜1: 양일당 ~ - 송다나~ 날면요. 우리를 어떻게 되는 걸까?

날표3 추인남들은 지금 뭐하고 계살이?

마츠리 여기 있던다

날병을 주인나~심

마즈의 : 화맛있다니, 너희들, 자. 들이가서 아씨는 건지 원인의 아이가나 45.5

ランだ)

Later grown first place (See Avery) and

마죠리 : 아우 말도 하지 않으면 모르죠나 왜 갑자기 사라져 버텼었지?

날병 . 그그가는 당~

서로 누가 이야기를 할 것 인지 결절 끄는 낭코들에게 마죠리가 화를 내자 한 낭코 가 용기를 내어서 이야기하 는군요 왜 그랬는지 풀어볼



내일은 훈련이다[취원보ホーム

생물 : 사 시설은 나 · 남권을 언제나 신세지는 주인남을을 위해서 크리 수이수 화타를 열려고 했었어요 날…

이즈리 : 크리스이스 파티가 우리들을 위해서?

날면 : 파티 제요를 모으기 위해 가오님의 냉장고에 들어갔는데 모두 길 좀 일었어요. 남코들은 열 해도 제대로 하는 게 없는 건가요 날? 정의의 사자랑 싸워도 언제나 지기만 하고 민간들에게 못된 짓을 하려고 해도 언 제나 실찍하고 - 남고등, 주인남들에게 사랑 받고 싶었는데 앤 날 해안 끼 치고 역시 당코 들은 만 되는 건가요 남···? 추인남···미안에요 남··

마죠라 . 비보로구나, 사과 해야 할 건 우리들인걸~

종료우다아 . 이번에 같아 느꼈어 ~

기오 . 너희들의 소중함을

이오 역시 모두가 모아야 진정한 마죠라 일기단축~

이즈의 : 그레, 너희들은 안되는 낮고들이 아니야, 음종한 낮코인 웹 고마 워, 이제부터도 마죠리 일가를 지탱해 취

당고를 주인나함

그리고 크리스하스 밝에 미조리 : 크리스마스라니 및 백 년안이지? 검소한 성격의 나에게는 이번 화려한 건 아름리지 않아서 일어야. 하지만 뭐 오늘은 날모들을 박뛰서 즐게 즐끼니?

여기 저기 돌아다니 면서 모든 낭코들에게 말을 걸고 난 후 장밖을 바라보고 있는 남코에게 말을 걸면 남코가 밖에 눈이 온다고 하네요



매오 : 네 아름답다 날…

크로우디아 : 근사해요 : 이렇게 환상적인 밤이라니? 거오·가끔씩 이런 것도 나쁘진 않은걸

님코·주인님

01521. 82 님뿐 . 마리 크리스이스 당~ 마죠리 . 용, 예약, 크리스이스

이죠리 : 너희를 만남 하는 그거 준비되었었지?

場別、場へは~

암흑 속에서 울려 피지는 욕망을

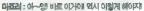
A FOLK SXISION POLICE A SIGN

성스러운 외식 아녀의 연화 파이, 궁주의 재단에 제품을 바치 배덕의 존함을 놓라 신바의 아니저집 검고 사인한 사람의 불꽃이며 우리에게 힘을 우리에게 힘을 다

얼룩임 역사임 응합하다도 소원야 달하다오 암흑의 계약 열토일 멋서임 사비를 사려를 유혹의 시네르 사바트 답음한 사과

AIME AIME 먹는 자 노래하라 출취리 축독있으라 사비료 시바트 저주받은 사바투 사바투 죽음의 천이()+ 사비를 사비를 노라하는자 절대로 낚우함 없는 공자 놓은 타

교교 화려한 확약





4장 사랑을 위해서 고양이는 투쟁한다!!

시대를 압혹의 역사로 이 끄는 사악한 그림자, 해메 는 어린양을 암흑으로 이끄 는 달콤한 목소리, 불쌍한 죄인이여!, 훈린 눈물에는 신발(時間)이 내리겠지, 심 판의 날은 가까워온다



배꼬냥: 빨꼬냥? 빨꼬냥 어디있느냥

♥꼬날 : 여기야 빼꼬냥

배고당 어머님 그런 곳에 있었지나! 자집에 들어가자

발자당 1발수없Ot

■ 1254 . 87 OURA! SI

모꼬냥 : 빼꼬냥, 내 모습을 봐, 오 농부터 나는 이조리 입기의 이오님 에게 출성을 하기로 한 낭코가 되었

어 날, 너는 그 라이벌인 아버죠일 시민결 당 그러니까 이제 더 이상

안날 수없어 낭

빼꼬날 : 그 그런 우리들은 친구지나! 같은 약속 했지나! 근데 백

변화남: 나도 괴로워, 당 하지만 이루아칠 수 없는 사람이양, 이제 가비야

해. 잘 있어 때로남~ 빼꼬날: 기다려 보꼬님

#12년 (참12대)#12년~ #12년?

남시1 - 일어나 빼꼬님! 오늘은 아무죠님이 중대한 발표를 할 것 같아. 지

THE RESERVE

배꼬날 , 꿈인가님, 보꼬님 자금 뭐 하고 있을까님? 이루어질 수 없는 사

자, 악용에서 깬 우리의 때꼬님은 아무죠님의 발표를 들 으러 가기 전에 책상위에서 반짝이는 보고냥이 준 소중한 선물인 '사랑의 펜던트'를 챙겨서 방밖으로 나십니다. 정견 실은 이 이공성의 계일 꼭대기에 있답니다. 냉시 타운에서 나와서 오른쪽으로 가면 여신상이 있고 또 그 오른쪽 옆에 는 이 성의 안내도가 불어있답니다. 제일 먼저 가야 하는 곳 이 접견실이니 주인님들의 방이 있는 곳으로 가서 접견실 위로 올라가는 개단을 걸어 올라갑니다. 근데 개단이 아주 길답니다 올라가다가 힘들면 계단 시작지점에 있는 당시에 게 말을 걸어보세요. "はいニャ"를 선택하면 제일 위충으로 당시가 위프를 시켜준답니다. 하지만 근성 있게 걸어 올라 가다가 한 당시에게 말을 걸면 그 당시는 근성이 있다고 칭



찬례주며 아주 귀한 아이엠 인 불타오르는 무희 燃える 剛乳을 선물로 준답니다. 이 아이템을 장확하고 있으면 크리티컬 성공 확률이 높아 진단니다

아크죠 • 모두 모안 것 같구나 오늘은 이 아크죠가 너희들에게 중대한 함 이이기가 있다. 그전부터 에타게 찾던 제도우 어브 분터 를 가지고 있는 자를 알아내었다

왕왕: 그게 누구 라는거죠? 이글죠낡?

기자드라마 : 조토네이



아크죠: 그레, 그래서 이번의 상대는 아죠라 일기다. 너서들은 일도 골도 없이 바보고, 엉덩이고, 얼말하고 어리버리 하자 만, 어렉시인지 알뜰 수 ÷ 850€

이크죠 • 너희를 알겠지? 그 어떤 바감한 수단을 사용하는 상관없어? 이 용 할 수 있는 것들은 모두 이용하도록 해래 알고있는 모든 못된 자식을 출문 활용하는 거야한 욕적을 위해서라면 수단은 상관없는 거야한 이끄러 일기와 녀석들을 죽여도 상관없이 어떤 일이 있더라도 마죠라 이게서 '제도우 어브 취리' 를 빼앗아내는 거디에 그리고 나에게 영원한 절음을!

CHSISISISIS

함함 : 이크조남은 정말이지 이 세 상에서 불도 없는 악녀로구나 문혼 장이암, 악역의 귀간이라니 한 행지 필러오는데~#

낭남: 동경하게 되는걸, 커리히



모두가 나가고 빠꼬냥은 앞으로 마죠리 일가를 상대하려 면 사랑하는 됐고남도 다릴 수 있다는 생각에 서로잡히고 이제 어떻게 해야 그것을 막을 수 있을지 고민하기 시작함 나다. 하지만 일개 좋따구 당시인 예조당이 어떻게 할 수 있 는 방법이 있을까요? 당시타운으로 돌아가면 당시들이 모 역있습니다

배고날 - 모두를 모여서 위하고 있는 거야 날

당시 1 생활님께서 부르셔서 모여있는거야 당. 아이도 이번 야크죠님의 생일 파티에 관한 이야기를 하실 것 같아님, 이글조님이 없으실 때 만나는

배보날 · 원기를 깨달은 듯이) 이크죠님이 · 없으실 때?

당시1 메모당, 왜 그래?

레고남: (혼짓말로) 만약, 만약이 말이지, 아크죠님이 없아진다면 그러 면 소중한 모모님과 싸우지 않아도 되는 거야 님! ~~~ (생각 끝에) 안살



이번 무이용이 있다

매꼬날 : (마음속으로)아크쥬남을 암살해서 이 세상에서 없어버리는 거야, 그것밖엔 없어 낭. 하지만 때 꼬님이 그런 정을 할 수 있을까님? 이나야, 약해치면 안 때 날! 이건 사람을 위해서야 날 '이지는 행동 에 이라고 누군기로 이야기 없었 집아 네 아홉 수 있는 사람은 있는

거야 네 때보험도 열심히 하를 거야 됐다.

물이하는 고양이를 물이해 라 노성동 저하역이미도 CHIPCE 하지? 근지도 시즌 그것은 아주 애절하고 슬픈

저 버리는 꽃의 숙명 이야 이 사람이 이루어지는 MO END

그 어떤 작품 짓더라도 겁니지 말음된데 이야 사람스러운 고양이 당신의 그가슴이 만기고 싶어당 HE NEWS ARE 4801

사람에 사는 나용이

날시1 , 배꼬님, 아까부터 혼자 무슨 소를 하고 있는 거야 냉 레고남 나? 모·모두 아직 여기 있었어? 나하하하하·, 그냥 혼잣말이 이, 신경 쓰지 않아도 왜 당사를 · 대, 대단한 혼잣말인데 - 위 상권없지만 당 》

이제 람단의 방으로 가 봅시다. 항랑의 방에 가면 함함, 남 냥. 푼푼이 모여서 이번 생일에 대해서 의견을 나누고 있답 나다 어떤 이야기를 나누는지 들어볼까요?

아완, 위로 올라가는 계단을 중심으로 왼쪽이 광광주인님의 방, 오른쪽 첫번째가 푼푼 주인님의 방, 오른쪽 뚜번째가 남 낭 주인님의 방이랍니다

함말 : 있지, 어떻게 할거야~?

흔든 용. 그러네

항상 항상은 '고전 고문세로' 가를다고 생각하는데

이 문은 황합남 이에요. 마케에서도 일 이위를 다무는 스피드를 가진 분야 12 STA E2 1 WE 18 WHILE

냉남. 생님은 '따라 향수 선물세트 등 추천함게 남

이분은 당당님 이세요. 눈에 띄치는 않지만 싫은 아크효님 다음의 마락을

기진 분으로서 우리를 당시와 주인님이기도 하지요 돈은 : 아~이, '잘 잘오는 곧'이 더 처녀의 해서 좋아요~

이 문은 흔든님 아세요. 이글죠알가에서 제일 힘이 센 사람으로서 넘자인 주제에 현지 마녀라고 하는 변태님 이에요.

남살 워가 처녀박이야! 오키아(여장 남자)인 주제에

냉낭 이러하하~~ 폰폰은 오카마 남 > 폰폰은 오카마 당 >

돈은 (분노를 터트라며) 누가 오카미니!

이때 마죠리 암살 용모를 착착 수행해 나가고 있는 때모 낳은 모두에게 그런 고급스런 선물보다는 모두의 마음이 당 간 케이크를 만드는 것이 어떠냐고 간인을 해요. 그러자 모 두가 정말 좋은 생각이라면서 마게에서 제일 큰 케이크를 만들자고 합니다. 하지만 그 케익을 만드는 재료는 누가 준 비해야 할까요? 방탕은 사랑하는 '카오링의 포스터(ガオリ んのポスター)'를 찾아야 한다 그러고, 픈푼과 남남은 소충 한 불건을 도둑 맞아서 그것을 찾아야 하니 서로 바쁘다고 일을 떠넘기네요. 그러자 배모냥은 잘 되었다는 듯이 자기 가 그 준비를 맡아서 하겠다고 자칭합니다

매꼬냥 . (목비으로)참 되어가고 있구남, 이제 케이크를 준비해서 그 만에 혹만 넣으면 이크죠님은 아픈 CIAI는 돌아올 수 없는 곳으로 ·

케이크를 만드는 제료는 옆에 있는 당시에게 들어보면 **막마의 딸기(惡魔のイチゴ)'、 「사신의 양玄(死神のローソ** ク)', 그리고 '지옥의 생크롱(地獄の生クリーム)' 마지막으 로 '겨인의 스푼지 케잌(巨人のスポンジケーキ)' 이 필요하 다고 가르쳐 줍니다. 다양하도 모든 재료들은 이 성 어딘가 에 있다고 하니까 이제 이것들을 찾으러 나서면 되겠지요. 하지만 혼자서 하기는 힘든 일 이어서 때꼬냥은 당당에게 도 응을 청하자만 양광은 누군가가 자신의 포스터를 도둑질 해 가서 안 된다고 하고, 폰폰에게 도움을 청해보니 누군가 자 기의 근육 강화지엔 스페이스 프로테인을 도둑질 해가서 찾 이야 한다고 하고 마지막 희망이던 낭냥 또한 인격교환 마법 서를 찾고 있기 때문에 바빠서 도와줄 수 없다고 합니다.

그럼 일단 혼자서 케이크 재료를 찾으러 가 불까요? 떠나 기 전에 일단 당사타운에 둘러서 필요한 아이템을 구입 한 후에 이공성 오른쪽에 있는 던전으로 들어갑니다. 이 게임에서 먼전아라는 개념은 그다지 헤매이지도 않고 적들이 어려운 편도 아니기에 전략에 대한 구체적인 설명은 생략하도 등 합니다. 케이크의 재료들은 각 각 빼꼬냥 혼자의 힘으로는 절대로 갈 수 없는 곳 안에 있는 파란 보물상자에 들어 있습니다. 그렇기 때문에 단전을 돌아다니며 푼돈, 명임, 당당이 찾고 있는 물건들을 찾아서 가쳐다주면(이것들 역사 파란 보물 상자안에 담겨 있습니다) 동료가 되어 주어서 케이크 재료들을 모을 수 있도록 도와줍니다. 단 전략에는 참가하지 않습니다.이번 편을 몰리어 하는 데에는 대략 레틸이 17정도가 되면 무난하게 즐리어 할 수 있습니다.

단천의 일구에는 투명의 남시가 있는데 안쪽에 있는 남 사에게 말을 걸면 단천 안에서 마죠리가의 남고를 보았다는 3건의 보고가 들어왔다고 합니다. 첫 번째 장소는 중을 꾸는 고양이의 방(夢に思るキコの間)의 열방인 사랑에 사는 고 양이의 방(愛に生るキコの間)이고 두 번째 장소는 꽃을 따는 고양이의 방(花をつむキコの間)이고 새 번째 장소는 하늘을 동정하는 고양이의 방(花をあこがれるキュの間)이

라고 가르쳐 줍니 다 각 방에 가보 면 편꼬냥이 파란 보물 상자를 방안 에 놔두고 사라지 는 이벤트를 볼 수 있으며 전투 후 '슬픔의 파펜'을 압수한답니다



NO NEWSTREET, NAME OF STREET

한호1 존존의 방에 들어가 서 상자를 열면 매로운 X(기 조 디로 - X(라는 처음 레벨업 노기대를 할 때 아주 유용한 이이 템을 얻을 수 있습니다 이 이이 템을 장하하면 인 카운 트웨이 이주 이주 높아져서 5 발짝인 페어도 본슨터 플과 만나게 된답니다



배루은 X는 여기예있다

한호2 은스타용이 독시함 거리는 곳 입구에는 당시와 당의 당뇨가 있는데 레벨 1 인당시는 10 이 모드용 7인 당기는 5000 모드용 교리고 레벨 15인 당보는 3000이나 도움을 주면 통화기되어 준 합니다 처음에는 당시를 싼



값에 데리고 다니며 같이 레벨을 올리고 몬스타들을 꼬여온 후에 나용에 여십십여서 몬스타들을 돌아주어서 얻는 돈으로 점점 레 벨이 높은 동료를 얻는 방법으로 나가는 게 좋답니다.

한도3 단잔 이곳 저곳에는 당시타운으로 목으로 시켜주는 당시되어 있습니다. 후 번째 선택자인 13차.12 후 웹 선택해서 목포 화 수 있답니다.



그리고 단한 안을 들 아다니다가 보면 목정 참소에서 세리라는 이가 싸를 그라는 한 청년체 회원을 수 있답니다(상 세한 내용을 적으면 5% 의 네타마레(내용 홀리 기)가되기 때문에~..)

근데 단한 안에 있는 파란 상자를 열 때마다 이주 관측한 본소 더 돌이 나온답니다. 이 온스터들은 보통 단한 안에서 볼 수 있는 더석을 보다 세기 때문에 파란 상자를 열기 전에는 꼭 세이쁘나 회복을 해 주세요

악마의 팔기(悪魔のイチゴ) 얻기

사랑에 사는 고양이의 함께 生きるメラの観測)에서 카오링의 포스터 ガオリムのザスタ 1를 입수한 후 링링 에게 가면 링링이 동료가 되어준다. 링팅을 데리고 달을 보 고 찾는 고양이의 방된 3 초えるネコの間)옆에 있는 FOO미

더 달리기 함정(100M走 のフナ)에 가면 링랑이 엄청 난 스피드로 함정을 통과해 서 스위치를 내려주는 어떤 트 발생 후임수할 수 있다



황팅, 달리는 거나 사람이나 때 한가지, 그냥 알렉션으로 들어 나가는 첫 막이 지.

에지당 당당본도 사망을 하세요?

발발 당연하조 ♥

배꼬날 그림 그 사람을 위해서라면 일작선으로 나가는 거예요?

발발·당연하지

에꼬날: 그림 안약에 그 사람과 맺어지는 것에 자신의 추인님이 방해가 된다면 어떻게 해야 하나요?

말할 그 주인님이라면 혹시 이크죠남을 두고 하는 말~?

배지날 아이나 그날에를 돌아서요

발발 그으레~ 나라면 말이지

#12년 왕당님 이라면요~?

항상 축이버들가야? 일단은 목숨 확 종리사 최실히 숨을 멈추가 됐다면 지기그 다음에는 기름을 받아서 노릇노릇하게 구워버릴거야 및 그래도 각 정이 된다면 두 번 다시 살아나지 않도록

빼꼬님: 이 이제 괜찮아요. 않은 참고가 되었어요.

방탕 그래? 이제부터가 자항는 부분인데

해고상: 다이 사람이라면 정말로 그렇게 할지도 모르지 나는 하지만 역시 그 정도의 각으가 없으면 안 되는 출지도, 사람하고 있는 고양이나, 아니면 주인 남이나는 궁극의 선택이구나, 사람이란 간 전략한 것이로구나 네

이렇게 해꼬냥이 생각을 하자 해꼬냥이 가지고 있는 슬픔의 파면은 사랑의 파면 으로 바뀌었답니다



사연의 양空(死神のローソク) 얻기

하늘을 바라보는 고양이의 방에 가서 폰돈이 찾고 있는 스페이스 프로테인(スペ·スプロテイン)을 입수 한 후 폰론 을 동료로 만든 후 눈을 먹는 고양이의 방콕を食べる추고 이제) 옆에 있는 원고암(제語법)이 있는 곳에 가서 폰폰이

> 환고암을 부수면 그 안에서 임수 할 수 있어요



훈훈 • 언제 박도 아름다워 나의 이 사랑스러운 근목♥ 택꼬날 : 중준님은 자선의 근목을 사랑하세요?

문문 : 그러임, 멋지지?(근속을 살복거란다)

배화날: 하지만 반약에 말이죠 그 사랑하는 근목이 없어지면 어찌날 거예요?

바이(이) 등록

메르날: 그 그러니까 안약이 말이죠.

존존 1렇지, 만약 이 목제미를 일는다면 살아갈 수 없을지도 몰라용 백호날, 그래요님? 사람하는 것을 잃는다는 것은 고통소화를 것이군요. (포고님, 당신 중 않고 싶지 않아요님)

이렇게 빠꼬냥이 생각을 하자 빼꼬냥이 가지고 있는 슬픔 의 파편은 사랑의 파편으로 바뀌었답니다

지옥의 생크림(地獄の生クリーム) 얻는 방법

하늘을 바라보는 고양이의 밤에 있는 인객교환마법의 확 (人格交換機法가響)을 일수 한 후에 이것을 가지고 당당해 게 가져다주어서 동료로 만든 다음, 암흑을 배화하는 고양 이의 방(顧をさまよう本コ 의間) 옆에 있는 마법의 문 (憲法のこび年)이 있는 곳에 가면 남당이 마법으로 문을 떨어준다 이 문 안에 들어가 서 입수 할수 있다



#17년 유구남·

성당 용기의 1의기

배고날 안약이 많아예요. 미호의 성코에게 사용을 느끼는 당시가 있다. 역 어떻게 하실 거예요?

남남 뭐 뭐 있기

메고남·무용은 안약의 이야기 예요.

 남날 그런 남사는 용서 할 수 없지, 남시와 규칙에 거먹하면 주살할거양.
 ■꼬날, (가장계 해야 할까. ■꼬남과 포꼬남의 사랑은 역사 0.06질 수 없 는 사랑인가? 누군가 2.8차 죽비.

이렇게 배꼬냥이 생각을 하자 배꼬냥이 가지고 있는 슬픔 의 파편은 사랑의 파편으로 바뀌었답니다

이제 마지막으로 거인의 스톤자 케익을 찾기 위해 꿈을 꾸는 고양이의 방(夢を見る本口の間)에 있는 바리어가 쳐 져서 안으로 들어갈 수 없었던 문으로 가면 빼꼬냥이 가지 고 있는 사람의 파편 3개가 해 놓고서 여세요(근데, 생일 취 이크 제료들이 있는 파란 상자에서는 본스터가 나오지 않아

요) 빛을 발하며 문을 열나다. 근데 바라이가 건히자 안으로 걸어 들어가고 있는 뿐 꼬냥의 모습이 보입니다. 어떻게 해야 할까요? 그런 뿐도 당을 따라서 안으로 들어가



나 공예도 그리면 뽀꼬냥이 있었습니다

배교당 및 발고넷, 역시 당신이었군요 당 아제서 이번 곳에 있는 거죠? 당 발고당 당신을 만나기 위에 목숨을 걸고 여기까지 왔어 낼 자. 배고당, 나와 함께 도망치자 당 아무도 없는 곳으로

하지만 빼꼬님의 반응이 총 이 성터 실은 보고님은

보기를 배고려 배고성

해보남 너는 누구성·

보기날 , 누구간, 보꼬님 이끊이

배고당 거짓말 하지 말이 당 진짜 보고당은 내가 제일 좋아하는 보고 당은 다른 사람의 물건을 도둑질하거나 하지 않아!! 그리고 그 대감독이

달러있는 안테나는 워널비 이상한 것도 정도가 있는거임한 됐다를 (워 돌아서서 아이, 물러 어쨌다. (다시 뭐 돌아서서 이건 은백한 변장이라고 생각했지만~~~! 잘도 알아버렸구나 나는 그렇다면 완쪽으로라도 나의 부활하기 위한

이네#2개 배앗이야겠군… 니이이이(이)#1

여기서 소마왕과의 전투에 불입합니다. 물론 소마왕은 성 니다. 하지만 아까 모은 동료들과 전에 플레이렜을 때 모은 동료들을 소환하면 레벨 19정도면 가별개 이갑니다.

소마를 고양이인 주제에 이 대마왕에게 거약하려 하다니 웃음을 금할 길 없구나! 나 소마왕 나의 분노의 확원을 가지고서 태워주이!!!

이런 말을 남기고서 소 마왕은 화염을 내리지만 어째된 건지 배꼬냥은 아 무렇지도 않고 오히려 소 마왕이 올라타고 있는 것 에 불이 볼게 되었습니다.



소비와 맛됐다나

불이 붙은 소마왕은 도망가다가 절벽에 떨어지고 모두들 밖으로 도망 나옵니다 불이 꺼진 후에

레12님: 이까 그녀석은 누구있을 까냐? 이구 오르겠다. 레꼬님의 자동으 보는 이무리 생각해도 모습거야

아까 소마왕이 올라섰던 자리에는 먹음식스럽게 구워 진 거인의 스푼지 케익이 있 었습니다. 이제 모든 재료됨 다 모았으니 생일 잔치를 준 비하는 일 만 남았겠군요



보스 학식은 즐게던 줄임?

사람 다셨다

폰은 제후의 이름이 걸맞지 않는 보통 취약이 되었지만 팀이이루

생상 때까당, 취약을 즐기는 건 너희들에게 말길게, 일기지지 않도록 포

실하도록, 그리고 나아자는 오두 방의 장식을 하도록 하

날사를 알았습니다 냉

모든 사람들이 나가고 난 후에 배꼬냥은 냥냥의 약상자를 되지가 시작합니다 왜 그렇까요?

예끄날 . 마늘이 이 근처에 있었는데 날, 이 있다 날

배보날 ((홍장말의 이 목을 케이크에 넣으면 오푸 황 될 거야 날 확보성은 목숨 케이크에 불으라고 케이크에 다가가지만 누군가가 때보상

을 부르는 뜻 한 소리가 말합니다.

777 : 철말로 괜찮은 거야? 너는 자신의 사람을 위해서 다른 사람을 확 SEARL 35501927

그리고서 백모남과 똑 같이 생긴 당시가 나타납니다

제보날. 나, 나많아 날라내가 또 한 이리 있다 날



??? : 너는 사람 때문에 사람을 죽 이는 거야? 나는 사람하는 고양이를 위해서 소중한 사람을 배심함께넣? 그래서 내가 사랑하는 고양이가 좋 이에 물까님? 나이면 일어서 사람이 を取る方

그리고 생일파티가 시작되었습니다.

모두를 이크즈남 생신 축하드합니다!

활활 : 지, 이크조님, 충돌을 깨 주세요, 모두가 장식한 거예요

甚甚 : 나 있수 대로 정확이 준비 했어요 날날 : 이러리리, 하지만 역시 정확이 999개를 218 21 OH ---

날사를 소원을 받아요 냉 소원을 받아요 냉 이글로 소용? 그렇다나 나의 소원은 단 한가 채 새도우 어떤 취임을 손에 넘어서 영원이 철 게 그리고 아름답게 사는 거지만



이렇게 해서 마죠리 일가와의 싸움의 도화선은 잘려졌습 니다. 그때 내 앞에 나타났던 또 다른 한 마리의 나… 그건 아마도 꼭 저의 양심이었음 거예요 낳~, 다음에 제가 케이 크에 독을 넣었는지 안 넣었는지는 비밀이예요 냥~ 어떻든 간에, 아크죠님은 아직도 끈질기게 살아있습니다 날~ 결국 아무 것도 바꿀 수는 없었지만 지금은 옛날보다 조금 앞을 향해서 생각할 수 있게 되었습니다 냥~ 이루어질 수 없는 사랑은 없어 남! ~ 이 말을 가슴에 두고 이제부터도 힘 낼 거라고 생각하고 있습니다 냉-

5장 천사가 선물해 준 이야기

사람에게는 행복한 때의 괴로운 때가 평등 하게 참아옵니다. 행복 이 있으니까 고등이 있 고고등이 있으니 함복 이 있다. 저는 그렇게



생각합니다 행복의 소중함을 가르쳐 주기 위해서 되는 이 이야기를 하는 것이겠지요

프린세스 세리 シェリー (ブリンセス

고대문명… 지급부터 거슬러 올라가면 아주 먼 듯한 아주 옛날에… 현대보다도 교도의 지식과 기술을 가지고, 번영했 던 문명사회가 있었습니다. 그러나 어느 시대에나 사람들의 싸움은 끊이지 않는 것입니다. 고대문명도 영화의 장점의 끝에 날했을 때 사람들의 추악한 욕양에서 생겨난 싸움에 의해서 멸망의 길로 치닫게 됩니다. 그런 혼란기의 와중에 살았던 한 소녀가 있었습니다

소녀 등? 체회 평생의 소원이야

MU ARE PRICORDED

세리 : 나도 보통의 이자이면 걸기가하세운 돌고 싶어지는 때로 있는걸

剛물ㆍ세2년: 이 나라의 공주님 이끊이?

세리 : 그래, 하지만 모두가 알고있는 세리 공주날 은 함래의 네가 아니 이, 그건 상당하고 충영한 공주당을 연기하는 만큼 자유를 빼앗기고 세 장 속에 갇혀버린 작은 세~~~ 내가 장찰한 세리모서 있는 건 당신과 집 오라바 나의 앞에서 안 이에요

체보 했다. 그라 어디에 가고 싶은데?

세리 - 보름그에 비보기 슬거쳐 있다고 전에 잘 오라바다까서 대신과 이 0) BH 主張04 優別04

順見 カラ?

서리 : 용. 그 이번 소란이라도 돌아무는 진심의 보통. 그러니까 그게 용-ISM 그래 라이트 이번 위원하고, 새로운 아본 위원 였어

MW

세리 용? 맞지않는 거야

ALL BURGO

세리 알고있어 하지만 만 인데 및 보통의 함으로 오라 바니의 병을 그림 수 있을지

도 불라 그리고 저정도 없임 수있음 지도 빨라

체토 세리 (생각원CR 그



불구나, 그림 보통고야 가용까? MET DONN MET

세리의 설득으로 체로는 세리를 데리고 보물으로 갑니다. 보물고는 성 밖에 있는 땀이랍니다. 밖으로 나가기 전에 찬 장을 살펴보세요. 그림 7: 5' 기 프로니스테 ブ ロテスター) 를 받긴 함 수 있답니다. 일단 장비를 하고 방 바깥으로 나가 불까요? 세리가 있는 밖에서 나가면 바로 오 흔족에 여신상이 있고 그 앞으로 즉 가면 사람들이 다니는 로비가 있습니다. 그 로비를 건너서 들어가면 매일 안쪽에 있는 방에 여신상이 있는데 조사해 보면 안제스워드를 입력 하라고 다은답니다. 아직은 패스웨드를 모르니 쓸모 없겠지 요. 그리고 옆방은 길의 방이랍니다. 제일 위충으로 옮라가 면 제단이 있습니다. 역시 지금은 아무 것도 할 수 없습니다. 세리가 있는 밤 아래충에는 상처 입은 한 용유 돌보야주고 있는 사나이가 있어요. 그에게 말을 걸면 이 용을 고치려면 보충고에 살고 있는 아름다운 장미(やさしき養養)를 몰라 적이 얻음 수 있는 약초 드러고(秦朝ドラック)가 있어야만

고칠 수 있다고 하네요. 나중에 아름다운 장미 의 싸우고 이긴 후 다시 이 사나이에게 말을 걸 면 용의 병을 치료해 주 고 용이 동료로서 참여 하게 된답니다(1박 이



지나가면 동료로 만들 수 없답니다)

탑 안에 있는 공중 정원 보물고는 바닥이 **독린 공중 정원** 에 설치되어 있어서 밑으로 떨어질 수 있답니다. 그라고 친 입자를 방지하기 위해 온스터들을 풀어놓았어요. 일 말충온 지하 3층이고 오른쪽 구석에 1층으로 올라올 수 있는 열리

표일 처음 종료로 만을 수 있는 인형 레

베이터가 있어요 공중 경원 총을 들아다니다 보면 여러 가지 보골유 얻을 수 있고 또 제일 중 요한 인령인 레젱(レジ 고시)을 친구로 만들 수

있답니다

보풀고와 아름다운 장미는 지하 2층에 있 당니다. 아름다운 장미 는 레벨 15 정도가 되 어야 안심하고 쓰러트 될 수 있으니 레벨을 충 분히 올린 다음에 도전 하도록 하세요. 제 2박 이전에 처치 해야 합니 다 2막이 지나가면 앞 으로 이 곳에 올 수 없 인니까요



.0

보물고에 들어갔더 니 계단 가운데에 들어 파묻힌 이상한 물건이 있고 그 양쪽 으로 라이트 어브 뷰티랑 새도우 어브 뷰티가 있습니다.

地里 - 612(2)7

세리 용 그렇거야, 자 소원을 받아야지.

세리 (소원을 반대) 만약에는 안약이 정말로 소원을 들어를 수 있다면. 부탁이에요. 및 오라버니의 병을 낫게 해 주세요! 이 세계에서 전쟁을 할 이후세요

無能

세리 원가 느꼈어?

제품 이무것도, 허지만 효과가 독시 나타난다고 정해져 있는건 이나

세리 그렇네. 혹시 모으니까 이것들을 가지고 돌아가도록 하자

세리가 두 개의 보급들을 손에 넣자 갑자기 한기를 느낌 나다. 그리고 제단 가운데에 있는 물건이 어떤 물건인지 신 경 쓰였지만 뭔지는 모르겠고, 단지 듣지 않은 것 같다고 채 로가 말합니다. 이제 또 다른 안영을 손에 넣을 수 있는데, 이번 단계에서는 손에 넣을 수 없고 게임을 한 번 불리어하 고 레벨 업을 충분히 한 후에나 얻을 수 있답니다. 혹시라도 이 인형이 어떤 것인지 보고 싶다면 저하 3층 왼쪽 위 구석 에 가 보세요. "보니"를 선택하면 대마당의 봉인을 푼 것이 너냐 라고 라며 이 인행이 전투를 걸어옵니다. 승리하면 인 형이 동료가 되어준답니다(레벨 30이상이 되면 도전해 보 48 81.

출발지점에 있던 들을 타고 위로 올라가면 밖에서 결과

대신이 지키고 서 있습니다

세리 : 및 오라바니! 어째서 이런 곳에, 좋은 괜찮으신 거예요?

대신 : 공주님이 걱정을 꺼치셔서 그런 거예요. 아무런 말도 없이 많아서 나온 것은 괜찮다 쳐더리도, 보물고에 숨어 들어가서서 장난까지 치시는 건 도가 치나치게 건나다!

세리

대신 공주님!

체로 . 세리가 나쁜 게 아니아! 세리(아왕도 가끔싸운 놓고 싶을 때도 있는 2408

대신 : 너는 조용히 하고 있어!

할 : 세리, 나를 잘 봐. 너의 기분은 나도 잘 알고 있어. 놀고싶지만 늘 수 없고 자유롭고 실지만 자유로을 수 없지, 그건 나도 경험 해 본 일이어서 참 않고 있어. 그리고 우리들은 화를 내는 게 아니면다. 이 대신도, 예르도,

나도 오무 너를 소중히 여기 는걸, 그것만 잊지 않아 주면

세리 : 죄송하요

팀 • 무리하게 자신을 인기 할 필요는 없어, 너는 아직 어린데인걸, 좀 더 자연스법 게 살아가면 되는거야 세리 ' 및 모라비니, 좋아



라이트어브 뷰티와 새도우 어브 뷰티, 그것들은 자유를 가지지 못한 나에게 있어서 차그마한 모험을 안겨다 주었던 멋진 보물이었습니다. 그러나 이 두 개의 보물이 한편으론 우리들의 운명을 커다랗게 바꾼 물건이 되었을 좋은 어때엔 아직 알 백이 없었습니다.....

제 1막 처음 만났던 그 날부터

빛이 있으면 그림자가 있고, 선이 있으면 약이 있고, 이곳 에 전쟁과는 다른 의미로서 우리들에게 비극을 주는 것이 존재했습니다 그 이름은 ~~~

마르티 : 라이,로 어보 부티와 새도우 어브 위터, 그 어떤 소원도 들어주는 보름. 좋은 정보를 들어버렸는데 그것 잘 활송한데 보름은 이 아주리님 에게야 말했 잘 어둡리는 거야!! 너의 소원은 단 하나! 그래! 살만한 남자 를 가지고 할아!! 이 세상에 살아온 저 맞십년 몇백년이 지났지만 아직까 지 사랑이라는 것을 해 본 역사가 없어!!(주먹을 부름부름 쓴다)



比 的双外 概念的符 他们们把他对

이 대统는 여자로서 죽어도 목을 수 있을 거야!

마프리 : 지!! 사랑을 찾아가 D *** *** *** * 음만 음으면 사무라대면의 소마하가 생각나는데 알고 보니 종일한 성우였다. - 시 . .

(양렬한 대쉬봇 뛰쳐나

한판 성인에서는

세리 입조 및 오라비니, 그 보충이 모든 소원을 들어준다는 건 집짜이요? 팀 : 총 , 그건 우리들의 선조를보부터 대대로 전화 내려오는 것이었어. 황 를 붙인하기 위해서 만들어진 것 같아.

세리 : 골프의 대아왕(살아: - 이스시아카!)

팀 : 뭐 그런 녀석이 실제로 있다고는 생각하진 않지만 말이지 사람들의 소원이 하나가 되었을 때 그 힘으로 소원을 들어주었던 것 같아. 이후 그 · Marketin and entantic for a law since the

세탁 : 모음. 소원의 힘이 타 … 나 있잖아요. 오라바니의 병이 빨리 나오라 Temperature.

릴 , 후후, 세리는 취하구나, 그러고 보니 오늘은 등 상태가 아주 좋은걸 세리 . 정말로?

출. 그러니까 이젠 그 보용을 건드라면 안 된다.

세화: 이, 및 오라버니

팀 : (갑자기 기획을 보하낸다) 클릭 - 클릭.

세환 : 및 오라버니

팀 : - 괜찮아. 잠시 개월이 나온 첫 분이야. 세리가 받아 주었으니까 내 별도 꼭 나를 거야

길디어가 나간 후 사리는 체로에게 길디어가 나올 수 있 도푹 소원을 다시 한번 받고 오자고 합니다. 하지만 그 보물 들은 길디어가 어디 다른 곳에다가 감추어 놓았지요. 방에 서 나온 세리와 제로는 걸디어의 방으로 가 봅니다. 그러자 방안에는 파란 보석 상자가 있었어요. 그 상자를 열었더니 '보물상자의 열쇠' 가 나왔습니다. 아마도 보물고 안에 있는 어떤 보석 상자를 여는데 사용하는 것인가 봐요. 아까 보율 을 꺼내왔던 곳 옆에 열쇠가 잔져서 열리지 않았던 파란 보

석상자가 생각이 난 세 리는 그 상자 있는 곳은 로 가서 열쇠로 상자를 열어보았더니 아니나 다들까 상자가 열리고 그 안에는 편지가 들어 있었습니다 편지에는



¹내 딸 세리의 이름을 입력해라. 그러면 숨겨진 문은 웨란 다고라고 세계 있었습니다. 아마도 세리의 돌아가신 아버님 이 써 놓으신 편지였나 봐요. 숨겨진 방의 비밀번호가 자기 딸의 이름이었다니 아마도 세리를 꿈짝이 사람 하셨나봐요. 하지만 이런 바일번호는 금방 해독될 염려가 있으니 옆집 아주머니 이름으로 정하는 것이 더 안전하겠지요?

세리와 체로는 길디어 오라버니 방 옆에 있는 여신상이 있는 방으로 가서 여신상에 제소워도를 입력했습니다. 그랬 더니 방 한쪽 벽이 뒤로 움직이면서 문이 생겼습니다. 문이 열렸다고 좋아하기도 전에 갑자기 성안에 '침입자다' 라는 경보가 올려 퍼깁니다

淋墨 - 어딘기에 수자 세리, 숙부님의 군대가 항공해 온 것입지도 빨라

그때 갑자기 문쪽에서 정비병 하나가 날아오더니 침입자 가 정체를 드러냈습니다

이즈리 , 호 축축됐게 보통이 있는 곳은 이기었구나에 아무리 숨가서 해도. 소용없장~가 보물은 이 이즈리닐에서 챙겨 가사겠다

42, 0 APP + 73/7

地里 一面明7

이 프리 (무시달했다고 느까미)너희롱이 무는 아이도 응용용 그치는 이죠

김 병을 모른다는 거니?

AND (MERCO) SHAP

雑年 日 田心

마죠리 : 그런 가르차 주차 신부다도 승규하고 약이보다 도 날흔하고 비접한 악의 회 신 - 집에 이 세상의 이소년 물용 내 것으로 만들어서 현 공에 나와 함께를 만들려고



한다는 끝없는 끝을 빠는지~ 이 세상에서 제일 아름답고 이 세상에서 제 일 취대한 미니한 마중의(아 대시는 사무하대전 가락소의 회라니다) 라는 건 바로 나를 주고 한 아이기야만

421 0 AND BIEDE?

#LE (0.00) S

BEIGH 247 PARICH BILLION ME, BOILE?

세리 및 오라하다"

필디어 . 이기는 나이게 일기고 체회 나는 아서 세리를 테리고서 안전한 平文學 国際空心

세환 한테오! 오라버나이저는 밤이 …...

마죠요. 옷 호호호회 이 마죠라 날 에게 싸움을 걸다니 어떤 바보지?



스타워즈의 광선점 같은 칼을 빠든 킬디어 는 칼을 떨어트리고 괴 로위합니다 오라버니 의 벵이 도겼나 걱정하 는 세리의 마음은 다음

한마디로 사라집니다

발디어· 및 이이어 이름다운 이상이다. · 세리 용케 오리비나 이유, 괜찮은 거예요?

이 상태는 마죠리도 마찬가지였답니다.

이죠리 : 오 비로 이 사람이야! 이 사람이야말로 내가 찾아오던 비로 그 사람 --- (투근무근) 이야. 기술이 타질 것 만 같아!! 이것이, 이것이 사

처음 만났던 그 날부 터 사랑은 꽃을 피우는 경우도 있었습니다 아 아. 소중한 킬 오라버니 가 소리를 내며 부수어 저 갑니다~~~



+ 7 " 7

1 짜릿 즉한 Y 영호 날로부터 며칠 후 두 개우 나눔은 무 사회 지켜지고 우리들의 생활도 광소와 같은 평은한 생활로 늘아갔습니다. 하지만 마죠리라는 이용의 마녀와 만난 날부 터 할 오라버니에게서는 미소가 사라지고 무언가를 공통히 생각하는 표정을 하는 일이 많아졌습니다.. 사람들 사이에 서는 오라버니가 마녀의 주술에 걸려서 마법으로 마음을 때 있겠다는 등의 소문이 나들아다녔습니다. 그러던 어느 날

세리 누구 아무나 총 의원요 내야 있던 제품 왜 그러서 A. BOIZKA ME 무슨 일이다 세점? 세리 보면 이렇게 눈을 때 보니 비개 일이 이번 원지 NE PRINT DIN



사람이는 세리에게

रकार, केन्द्रकी, अर्थ्य नवाद जार्जनकात स्टेटर्च हुन्य अस्ट्रिस्ट्रिस, 요 아니간 이내네 떠오고는건 그녀 시작됐어요 - 그녀의 다니 인앤 만난으면 하는 앤타만이 Him 하는구나, 모두속, 어느 저 도 이고 있었다면 나의 씨는 혹는 씨이만하다이게 얼마가다다. 童 7抽点 难得到 1444年14五 壽壽童 1664 14 壽老 紹介44 東河 ^첫단다. 하다면 그녀를 만나고 나서는 처음으로 마음하네? **५०५० ५० (११५४) अध्यास्त्र अध्यास्त्र अध्यास्त्र स्थानम् त्र** 财益责 吨 机排槽 化环烯醇 鱼腿童 斑丘羊 树丛 第二個 可和 보고 됐다. 그 기회에 어떻게 나는지는 선만이 이러겠다 어떤 은 건데 되니 만역 작은 열었다 내 하나이다 이고에요요 때 먹 데로 하는 역도이와 아만난다구나 어떻게는 무너 내 수업으면 李弢子妹, 童俗独门 唯川部 细甜, 만培에 및으哩 细胞드 및 교 하다겠어 있으면 되다 면역 역도 있는 가하……, 그것이 나 보더 속이다(되는 기준(X), 나아이네도 연기만 되어지 되어야 다 된 기 44、同江門 村巷區 1497 44等40亿 特別資 车正 吃酥 胃 树龙 भाग में भूगों के भाग, मुद्दान कार्य, असकसके वा कथाने

선배하다나 사사성을 맺지 막아된

展览 亚洲亚草de

편지를 다 읽으면 신비한 나팔이라는 아이템을 얻을 수 있습니다. 이 게임에서는 그다지 쓰일 일이 없는 아이템이 겠지만 나중에 누군가가 이 나팔을 쓰게 됩니다. 그게 누구 인지는 나중에 가르쳐 드립게요~~

. 휴시 업이야 이어~사랑의 도피라는 건가?

세리 : 그건 거짓일이야! 그 및 오라바니가 나를 두고서 사라질 리는 없 이번 그리고 오랜바니의 병이 축을 병 이었다니…출대로 가깃할 일거야? 내 오래버니가 죽음 리 없어! 이런 편지는 한지 않을까야 다른 사람들이 일한 대로 오빠는 그 어졌다 라는 아녀의 무서운 이번으로 조각 당하고 있 는 거야! 마심었어! 바람없이! 고함까이!!

체포·세리, 진정해

세리 진정할 필요 없어! 김 오래머니를 그 마냐의 손에서 구해 내어려면

킬디어 오라버니의 방에 간 세리는 방안에서 이상한 구체 를 발견합니다. 아마도 이걸로 킬디어 오라버니는 마녀가 있는 곳으로 간 것 같아요

세리 : 이상하네, 이게 될까? 공간이 떠올라 보이는데 (손을 데어본다) 皇? 弘が?

체막. - 세에서 위문 적이 있어. 일어버린 미법 중에는 다른 두 개의 공간

을 이어주는 곳이 있었다. 세리 무슨 소리야?

체로 : 그러니까 멀리 말아 진 장소를 이어서 아무리 먼 2년리라도 한승간에 이동 빨 수 있다는 거야

세리 : 그런 가… 그렇구나? 할 오라버니를 내려간 건 역



이번 곳에서 뭐무할 수 있어요

떠올라 보이는 공간을 조사해서 나오는 선택지중 "싫다" 를 선택하면 안에 들어갈 수 있습니다. 그리고 체로와 세리 는 '부터 캐숱(ビューティーキャッスル)' 로 순식간에 이동 하게 된답니다. 이 곳은 '고양이들이 사라진 날' 에서 등장했 면 마죠리 일기가 살고 있는 성이랍니다. 하지만 지금은 아 주 먼 옛날이기 때문에 아파 마죠리의 부하들과 낭코들은 이곳에 살고 있지 않은 듯 합니다. 좌우지간 처음 시작하는 장소는 '낭코들이 사라진 날'에서 마죠리 일가가 자신들과 닮은 안형을 찾았던 바로 그 지점이고 몬스터들을 물리치며 계속 위로 올라가기만 하면 된답니다. 제일 위로 올라와서 마죠리의 방으로 가 볼까요?

(문 앞에서) 이중은, 합환하하다 MICIOI ***** 세리, 영사 조용하다 및 오라 버니의 목소리아 체리 인에서 어떻게 들어가 **是无 的 时 基础**2 (체포기 문을 읽고 안을 들여 디보라고 하지)



세리 : 이 안돼 체토!! 호 혹시 오라바니가…그 미너에게 벽이느랑 짓물 달하고 있다면

제품 세리 그녀 이상한 해 너무 많이 맑었어

MIZE: 01--0191

한편 방 안에서는 마죠리와 뭐디어가 다정히 앉아만 있는 군요.



라다이 대와 만나서 정말로 다케이야 마죠요. 이 그리고 나도 그래요 이런

7분이 되었던 적은 태어나 서 처음 이었어요, 이것이 이것이 사람이 한 것이었군요

칾니어 - 윤. 이렇게 생박한 순간이 있었다는건 너와 만나기 전 까지는 알 수 없었다

마조리 킬디어, 사랑해용**후**

<mark>립디야 : 니도</mark>야, 실양해**속** 마죠라. 우리들의 이 마음이 세도우 이번 취다 에 적해진다면 내 별도

미골리 응. 꼭 나올 거야. 낫지 않을 리가 없어. 혹시라도 안 된다면 나의 마반으로 하밖에...

됩니다. 후후후 뭔지 무서운데는 하지만 그마워, 난 정말 행복한 높이다 밖에서 옛보던 세리 : 오라바니의 저렇게 종박하라는 얼굴, 처음으로 했 이~. 내 앞에서도 보여주지 않았었던 이 소~. 오래비나는 정말로 저 사람 음 사람하구나~~

地里 421-

세리: - 잘 있어요. 김 오라버나

사람의 행복이라는 것은 알 수 없는 것입니다. 결에서 바 라보고 있던 불행한 사람이 사실은 행복했거나, 또 그 반대 가 되었거나…

킬 오라버니는 사랑 하는 사람과 자유의 날 개를 손에 넣고서 새로 운 세계로 여행을 떠나 버렸습니다. 전 아직 사 할이라는 것을 이해 할 수는 없지만 소중한 오



라버니가 행복하다면 그걸로 됐어요. 하지만 그 마죠리라는 사람이 콘언니가 되는 것만은 중 싫다고 생각했습니다

고대운맹의 마지막 (古代文明の最期

저는 지근까지 제기 행복했는지 어땠는지 생각 해 본 적도 없었습니다. 지금까지의 추억을 떠듬어 보면 당연한 듯이 지 나쳤던 그 날들이 얼마나 소중했는지 얼마나 귀중했는지 아 를 정도로 잘 알고 있습니다. 사람은 불행에 빠졌을 때 처음 으로 일어버렸던 행복에 대해서 눈치 했을지도 모릅니다.

대신 이제 황제작하의 신전이 잠입했던 말장이에서 열뚝이 두절되었습 나다. 이 현지는 그에게서의 이지막 보고 입니다. ^행사전하이게 붙은한 용적임이 보았.

421 · ·

대신 : 소문에 의하면 함께전하는 점심 군비를 감독 사기기고 있는 것 같 O니다 그러나 우리들도 한말이 사태에 대비 BROKO 합니다

세리 작은 이러지께서 말겠습니다. 그 것이 대해서는 대신팀이가 말 일하겠습니다. 잘 처리해 주세요. 어떻게 해서든지 국민들에게는 피해가 가지 않도록 부탁으로 겠습니다

대신 이 그 전 잘 알겠습니다. 이번 때 합니어 왕자님이 계셨다면

세리 그건 말하지 않기로 약속한 거지요?

대신: - 그렇습니다. 좌승합니다. 그리고 오늘은 가형의 의식을 밝히는 날입니다. 조금 있다가 제단이 있는 곳에 왜 주십시오.

일단 제단으로 가면 이번 장이 끝나게 되기 때문에 제단 으로 가기 전에 여기 저기 둘러보세요. 여신상이 있는 방에 서 비밀의 문을 열고 안으로 들어가면 안에는 라이트 어브 부티가 있답니다. 그리고 그 옆에 있는 킬디어 오라버니의 방서 마쵸리의 '취리 개슬'로 워프하면 워프한 장소 바로 위 에 이 성의 꼭대기로 다시 워프할 수 있는 이공간체가 있답 니다 이것을 사용해서 아죠리의 방에 가면 마죠리 혼자 쓸 쓸하게 방을 지키고 있는 것을 볼 수 있어요.

아프리 누구자?

ARL N &CO PENHAS?

마즈리: 그 사람의 동생인가~ 그 사랑이라면 어ך 여기 없던다.

세리 : 없다니요~?

마죠리 : 내가 원했던 것은 이런 보잘 것 없는 훌륭이라가 아니었어~ 당 신만 있었다면 그 밖에는 아무것도 말할 것 없었는데. 최근데 어제서? 어 에서 그렇게 된 거지야? 사랑하는 사람의 생양조차 구하지 못하고서 뭐가



웨대한 아니 라는 거지? 사랑하는 사람의 죽음을 눈 앞에 두고서 아무것 도 할 수 THE RESIDENCE AND SOCIETY 마녀 나군!! 이렇게 이무 뭐 에도 쌓모 있는 목숨이라면 그냥 줘 버리겠어! 그러니까 신이야! 아니 악마라도 좋아!

지금 당장 그 사람을 되돌려 취

세기 : 김 오리버니가

ME API

세리 유럽아 습프지만 김 오라버니 자신이 선택한 김인경, 오리버니는 돌랑없이 종복됐을거야, 그러니까 이관 승프다리도 물면 안 되는 걸, 하지 안 (체로의 품이 안겨운다)

세리 (용고 난 후이)이인이 제로, 또 들어버렸네

체토 창용 필요 없어, 승픈 건 승픈 거야

세리 : 201위 세로, 허지만 할 오리버니는 문고 있을까-

대신이 말한 대로 제단이 있는 곳으로 올라가 볼까요?

대신 : 기다리고 있었습니다 공주님, 자, 이목으로 세리 : 테고의 산들이야. 우 리듬을 자카주세요는 기원하 는 것만으로 전쟁이 없어진 다면 얼마나 좋을까~~ 하나

치, 내가 이런 것을 생각하고

일어서는~)



세리가 이런 생각을 하며 제단에서 내려오려는데 한 별사 가 다급하게 위로 달려 올라와서 왕제(王弟)군이 쳐들어 왔 다는 보고를 합니다. 위에서 내려다보니 한 괴물이 도시를 엄망진창으로 만들어 놓고 있었습니다

세리 위지요? 처건?#

대신 이미 왕퍼전하가 만든 파괴병기정지요

대신 명체군에게 공격당하 연 이 신전도 오래는 버티지 옷함 것입니다. 공주님 리이 또 이번 취라를 사용에서 때 26800

세리 이레로?



오랫테 모스2의 이 가공함만한 메리건 개산동역회의 리가 없지나요

대신 : 그렇습니다. 만약의 사태에는 그렇게 하라고 칼디어님께서 부탁 Bolanda, with the program to the Second College 세리 하지만 나만 싫어 낡는다는 건~~~!! 저도 싸우겠어요!

대신 . 공주님 공주님을 위해 목 비친 것을 공지로 생각하고 말습니다.

대신이 불러간 후에 세리는 자신도 여기서 도망가지 않고 싸우겠다고 하지만 제로가 날린 싸대기 한 대를 맞고서 정 신을 차리고 미래로 가는 길을 백합니다.

라이트 어브 유티가 숨겨져 있는 방으로 가면 세리가 소

세리 . 사람의 바람으로 소원을 들어주는 얼룩이란 말이지~~~하지만 전 장을 멈솔 수는 없었구나~이미도 이 세상이 충모로 가뜩 차 있어서겠 지~ 하지만 이래에는 꼭 병화스러움거야, 그렇게 믿고서 소원을 담으면 우리 품을 미래로 보내를 거야!

체로. 용

세리 : 어쩌면 우리들은 각각 다른 머래의 갈 치도 몰라. 이제 다산 만나지 못할지도 몰라. 하지만 살아있는 시대가 다르더라도 꼭 우리들의 바쁨은 ONE ZHORAN CHONAI SHREPHOR

利里 44さ。

세리 자. 그런 얼굴 하지말고 스마일 스마일

제로 세리가

세리 : - 이번에요, 하차만 - 아메서~~? 아메서 이렇게 되어 버란걸까? 난 도대체 알 수 가 없어!! 어째서? 사실은 아무데도 가고 싶지 않아! 모두와 함께 있고 싶어? 체포의 헤어지고 싶지 않아!!

제로 세리는 (니도 사실은 나도 헤어지고 싶지 않아는 히지만) 세리는

세리의 함 일을 하지 않으 면 자, 함께 이래로 가자. 세리 용. 체보, 내 손을 꼭 집아 줘. 우리들의 소원을 안 고서 이레로

세리 : 우리들의 소원이 달해



들은 미래로 사라집니다. 세리가 눈을 뜬 곳은 숲의 한 복 뿐 이었습니다. 세리가 쓰러져 있는 것을 발견한 한 소년이 아버지를 데리고서 왔 습니다 하지만 세리가 눈을 뜨고서 제일 먼저 부른 것은 체로의 이름 이언어요



세리 . 체코는!? 체로는 어디 이게 별 박이나귀

이렇게 라이토 어브 뷰티는 우리들을 미래로 보내주었습 니다 한편 저는 제 나라가 멸망했다는 사실을 역사회에서 알게 되었습니다~~~ 서는 미래에 혼자 남겨진 것입니다

제 4 即 미래에서의 생활(床來での生)

제가 미래 세계에 온 지도 정확히 일년이라는 시간이 홈 었습니다. 미래는 평화로웠습니다

그 전쟁에서 죽어간 사람들의 슬픔과 희망의 마음이 전해 졌을지도 모릅니다. 숲에서 쓰러져 있던 저를 발견한 것은 오렌지 마음에 살고있는 무스타키라는 분이었습니다. 그는 저를 가족으로서 따뜻하게 맞아들여 주셨습니다. 마음사람 돌도 저에게 이주 친절하게 대해주셨습니다. 이곳에는 저희 들이 바라던 평화로운 세계가 있었습니다. 하지만…

세리, 잘 먹었습니다 무스타기 : C. 만인니?

세각: 예, 잠시 숲을 산의하고 물게요.

무스타기: 또 체토 라는 이야를 찾아다니는 거니?

이라우스 . 냅위요 이러지, 눈상 있는 일 이끊이요

무스타기 : 넌 다음고 있어라. 머리우스

即即拿入:別小

무스타기 : 세리야, 오늘은 숲에서 너를 만난 남부터 꼭 일년이 되는 날 이 구나, 거기서 이 남을 너희 생일로 정하고, 조용한 파티리도 하려 하는데

ALC: UNKNOWN

세리 : 그렇습니까? 고마워요, 그렇 다녀오겠습니다.

마리우스 : 기디러의 다쁜 사람이 간인이 속하여 준다고 하는데 그 테도 는 웨이(매일 메일 체크) 체크! 체크! 언제까지 찾아도 보이지 않는 녀석

음 왕이다님 셈이에

세리 , 뭐야! 니가 내 마음을 어떻게 알아!! 누가 너 따위에게 축하받고 살 본 등 앞이에 체로는 말이지 내 생활에는 언제나 멋진 선물을 해 주었던 말 아이티 체로는 말이지는 4 체로는~~~ 내 단 하나밖에 없는 친구였으니까!

이 말을 들은 마리우스는 밖으로 뛰쳐나가 버립니다. 이 제 마을 밖을 자유롭게 돌아다닐 수 있답니다. 단 마더그린 에서는 병사들이 성으로 가는 길을 막고 있어서 성으로는 갈 수 없습니다. 마을에서 나와 왼쪽으로 가면 세리가 일 년 건에 이 마음에 나타났던 장소가 나옵니다

세리 : 체로는 어디에 있을까? 이 세상의 시발들은 나를 친절이 대해 주지 한 아무도 나를 이해주지는 않아. 하긴 아직 그 누구에게도 진정한 나의 정체를 아이기 해 주지 않았으나 그럴 만 도 하지. 이해 해 줄 수도 없을 거고 - 미리우스는 처음 안났을 때는 약간 체로와 바슷한 점이 있다고 생 각했지만 정말 싶은 녀석이야!! 연남 나를 괴롭히거나 하고 말아야! 체로…이디에 있어? 나, 외로워…… 태고의 산름이야. 광생의 소원 이야 요. 체포와 만나게 해 주세요

이 이벤트를 본 후에 동나무를 타고 개속을 2번 건너서 계속 숲 왼쪽으로 가면 이상한 동굴의 입구가 보입니다

등급 임구에서 체로와 및 오라버니를 생각하며 침울해져

있는 세리 앞에 갑자기 4 마리와 낭코들이 나타납

남코를: 내 점심사건이다님!! 맛있는걸 찾아오자나~->



(고양이름이 지나간 事)

세리 : 고양아들인 …나 중 화곤해서 그런기? 기분 탓 일거야, 오늘은 집 에 들어가서 쉬도록 하자 (이 일이 떨어지지마자 마음빛 돌아갈 건지 아 단자를 묻는 선택자가 등장합니다. 13% 를 선택하면 오현지 마음뿐 위프

오렌지 마을에 돌아와서 집으로 들어가면 무스타키가 아 적 아리우스가 돌아오지 않았다며 걱정하고 있습니다. 다시 마리우스를 찾아서 이곳 저곳을 돌아다녀 보지만 마리우스 는 보이지 않았습니다. 아직 안 가 본 곳은 아까 고양이들을 보았던 이상한 등급 밖에는 없으니 가 보도록 합시다. 등급 안에는 이번 저런 강력한 온스터들이 나타난답니다(추천 해 별17), 아니나 다음까 등급 제일 깊숙한 곳에 가보니 그곳에 는 마리우스가 있었습니다

날짜 : 그 기재, 당고들이게 날가줘 나! 당고들의 점심으로 쓸 거다당! 이라우스: 이건 활대로 넘겨를 수 없어! 이거는 할어지, 이거는 ---그의 갑자기 세리가 반입합니다.

세리 : 이라우스

마라무소 : 왜 세리

당코의 위남! 나는 당고음을 방해할 셈이님?

남편의 우리를 일이 낡? 당고를 우리들은 우는아이 도 똑 그치는 마죠리 일기의 **낮코를이다**낡 M2, 0152 9277 남자를 배? 무섭당? 세각, 마프리라인 그 사람 아직도 살아 있었구나… 끈





게 됩니다. 전투에서이 기면 남코들은 도망월

이래서 냥코들과 싱

거운 전투를 한 판 벌이

이쯤 항당한 아범도 있다

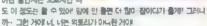
서리 : (미리우스에게)관합 012

이리우스 : 쓰 쓸데없는 첫 하지마! 저런 고양이를 내가 해 차우려 했단 말 CION

세리 (빠짐') 그래 다인한 첫 화구나! 그럼 안녕 마리우스 : 자 잘한 기다려 왜 (기자를 내일미) 중, 기자 생일이 끊이?

세리 용7 가지? (이겁 나이 LISHIO IK

마리우스 : 체로라는 녀석이 어떤 농인지는 모르지만 나



세리 : …… (그렇구나, 나는 자금까지 좋은 화거만 생각했었어, 미래에서 살아남기 위해 이 길을 선택해 놓았서~ 그러니까 주변의 사람들의 상당 함을 알지 못한 거구나, 이니 그렇지 않을거야. 사실은 말고 있었지만 사 발돌의 상당함을 받아들이면 과거를 잊게 될 것이 무서워서 -하지만~그 碑 이라우스가 말하는 대로야, 나는 외토리가 아니아, 이제 과거만 생각 하는 건 교만 두자 체포도 어딘가 에서 잘 먹고 잘 살고 있겠지! 나도 나 의 문행을 받아들이고 살아가이지! 이 세계에도 꼭 멋진 말들이 잔뜩 있을

세리 . 고마워 마리무스

마라우스: 그 그만뒤 그런 - 하지만 세리의 웃는 얼굴, 처음 본 것 같은

마리우스는 미래의 세계에서 처음으로 만난 친구였습니 다. 마리우스 덕분에 나는 미소를 되찾을 수 있었습니다. 이 때 내 마음 속은 그에의 감사의 마음으로 가득 차 있었습니 다. 하지만 손안에서 날뛰는 가게가 신경 쓰여서 그 마음을 잘 전할 수 없었습니다.

제5막 프로포즈(プロボーズ)

즐거웠던 시간은 앗 하는 순간에 사라져버리는 것, 마리 우스와 함께 보냈던 어린 시절의 나날도 시간에 흘러가고 **계는 완전히 어른이 되어있었습니다. 지금은 오랜지 마음의** 수녀로 있답니다. 마리우스는 그림공부를 하기 위해서 나라 안을 떠놓아 다녔기 때문에

몇 년간 만나지 못했답니다. 오늘은 저희 생일이어서 오 랜만에 마리우스가 돌아옵니다

성당 안에서는 세리가 신에게 기도를 하고 있습니다 세각: 태고의 산름이시아, 어제는 청화됐은 하루었습니다. 감사합니다. 오늘도 어제와 같아 잘 보살펴 주세요

세리가 가도를 마치자 흠짝 커버린 마리우스가 성당 안으로 들어왔습니 C

미리우스, 세리 ARE I'V 92IBILI? 마라우스 : 용? 네가 누군지 모르겠어? 이거 섭실한데 -나야 내 마리우스라구! 세리 . 생? 마리우스 이라우스 : 하긴 오랫동안 서

로 보지 웃렸으나 알아보지 못하는것도 우리는 아니겠군. 다녀왔어 세리, 생일 축하하

세리 용. 그미의 잘 돌아왔어 마리우스(두근두근 두근- 이~깜짝 놀랐 다. 잠깐 오라버니로 하라헤버렸네. 두근부두근부두근부 근데 이 두근 거림은 할까? 팀 오라버니밤 뗏같러서 그런기? 아니면 오랜만에 다시 만 난 마라우스가 어른스러워져서 그렇까? 다 왜 이렇까? 갑자기 머리우스 이 끝라는 가 혹시 이게 바로 무슨 부두근부두근부두근부?

마라우스 : (용? 세리나석 왜 저러지? 엄~해 가지고, 뭐라도 잘못 먹었 나가 자, 그럴 난 봄 일이 있으니까 먼저 불이가 있을게)

세리 (두근♥투근♥투근♥투근♥ 아라우스는 나를 어떻게 생각하고 있 올까? 여동생? 아니면 어렸을 적 친구? 아니안~)

지크랑다 세리 언니♥

세리. (깜짝 놀라 뒤돌아 보며)지크린디팽 놀래키지 말아요? 지크린다 : 오늘은 성의 일이 섞는 날 이어서 놓러 왔어요. 군데 언니 뭐 생각이라도 하고 계시는 거예요?

세각 , 자크린더핑. 평생의 부탁이니 내 함을 잠깐 들어들래? 자크린다. 물론이 자오! 언니와 부탁이라면 뭐라도 들어 들게요♥

세리 : 그래? 이건 만약의 이야기인데~~이번 여자이이가 살고 있었어. 그 당 어렸을 척 친구라고 생각했던 당자이이를 오랜만에 다시 만났더니 아 주 멋지게 성장한 겉보고 두군두군 했어. 여자이어는 날자이이가 자기를 어떻게 생각하는지 알고싶어졌어. 그럴 여자아이는 어떻게 하면 좋을까? 지크린다 : 음. 그건 많이죠. 역사: 장면들파를 헤이죠. 뿐인에게 직접 물 어보는 게 체일 좋아요! 이 얼어박사 자크린다짱이 말하는 건 좋힌 적이 Fig. 57.8



세리 : 그 그렇구나? 역사 두려워하면 한 되는 거구 내? 용기를 내서 행복 누그 래 행동해이지한 여자는 함 용박 이이반 (원가를 생각해 내고) 등, 역시 명연인걸, 이 일은 가유으로 만들어서 자 손 내내로 전혀줘이지

网络女性 ा ज्यारकी क्या लक्ष्य व्यवस्थ र ग्रेमिकी

세리 : 고마위 지크린다용, 그런 잘 있어(손살길이 달러나간다) 지크린데 군데 - 저 여자에 누구었지?

OI OFFICIAL DICK 口包(マザーグリーン) 에 있는 한 성점에 가 서 구석에 서있는 노인 에게 말을 걸면 지금 데라고 다니는 왕제 3 막에서 통료로 모든 그 · A 都是 別標的 智



이 일산을 한 것 같다며 아이를 받아줍니다. 그런 이기 프랑(フ 나-씨이 새로운 동료로 참여하게 된답니다



집에 돌아가면 마리우스는 물강을 사러 나갔다고 합니다 안을 물러보는데 마리우스가 그리다 한 것 같은 여자의 초 상화가를 발견한 세리는 그 그림 속의 여자가 마리우스의 연인일 것이라고 생각하고 열 받아서 집을 나와버립니다 집 밖에서 고민하고 있는데 아까 교회에 찾아왔던 지크린다 를 우연히 만나게 됩니다

세리 , 지크한다판 광생의 부탁이야, 내 이야기 들어줄래? 지크린다 물론이 전

세리 · 물이, 그림 이건 만약의 이야인(당 이번 여자이야)가 살고 있었어. 그 여자이이는 최근 물이하게 된 남자가 있었던다. 근데 그 남자는 사귀고 있는 여자가 있는 듯 했어. 그래서 여자이야는 무지 화가 남단다. 그 여자 이어는 왜 그라는 걸까?

지크립다 : 홈 그건 말아요 역시 골무로군요. 될러시에요 될러시. ((exousy)) 그 여자이라는 상대의 날자이라를 사랑하니까 화가 나는 거 에요, 그러나까 뿐인에게 그녀와 어떤 관계인지 확실히 하는 게 좋다고 생 간해요?

세리 : 아~ 그런 방법이 있었지, 근데 좋아보니까 메인이다? 라고 말하 어

지크린다: 그에는 그에 가서 생각하지요. 일단 혼자서 고만하는 것보란 닷컴이요?

세리: 그렇구나, 고마워 자크린다(마리우스는 마더그런에 갔다고 됐었 지 생~이 여자는 함들해 합니까!)

그래서 세리는 마리 우스에게 풀어보러 오 렌지마을 오른쪽에 있 는 마더그런으로 달려 갔습니다. 근데 마더그 런에 가니 웹 잘생긴 미 창년이 세리에게 말을 거는군요.



할 · 여에 세러씨, 이번 곳에서 만나다나 무언이군요. 세리 · 함께

근데 마침 지나가던 마리무스가 이 광경을 보게 됩니다

할 : 당신과 만나고 싶었다고 생각하는 할 0 었는데~ 이건 심께서 계획하 신 건가? 어떻게 생각하지 세이스한?

세비스한 이 합당

할, 저의의 결혼에 대해서 생각 해 주셨습니까?

세리

활·목, 생활겠지요 천천히 생각해 주세요 중요한 결정이나까요 오늘은 당신의 생활이에서 자그마한 선물을 하나 준비 했습니다

같은 세비스전에게 세리 에게 잘 산물을 꺼내라고 합니다

할 : 저 멀리, 있는 나라에서 가까운 미, 세상에서 제일 마름답다고 경해자는 보석으로 만든 반지입니다. 하지만 이 보석도 당신의 일에서는 그냥 하나의 물업어리에 지나지, 않지요 - 섹스라운 분 만 미안, 살레됐군요. 핫 항 항

세리 : 이 안돼요 저는 그렇 게 비싼 물건 반을 수 없어요 무기 버즈니스를 하는

무기 되스니스를 하는 탈의 청혼을 무 자료듯이 거절한 세라는 속으로 우기 와 전쟁의 공포에 대해서 사람들이 모르고 있다고 생 각하여 괴로워합니다.



한편 옆에서 그 광경을 바라보기만 하던 마리우스는...

라니우스: (뜨이어어어™ 결혼이라고모으오오오오오오요!? 그럼 아까 그 반자는 결혼한자인가? 애구구・그럼 난 도대체 무엇 때문에 귀

마리우스는 터덜터얼 들이갑니다

집에 돌아가면 마라우스가 땅이 꺼져라 한숨만 쉬고 있습니다. 마리우스가 아까 마더그런에서 자신과 칼을 보았다는 사실을 모르는 세리는

세리 : (마리우스에게 저 그렇어 대해서 들어봤이지! 여자는 힘들력이야 세리바) - 제, 저기 일찍어 마리우스 잘깐 할 아이기가 있는데 마리우스, 최우, 오고 아이

세리 용기암교 있다니? 함기 미리우스 취유 - 결혼 많이 지기

세라 (배취 결혼? 결혼이 한 일이아~? 차 그림 속의 여자와 발에 그런 관계가 되 었다는 거지!? 배적 배취 배리! 빠져!!! 용서할 수 없 어!!! 워야! 그거라면 일부로 집에 돌아올 물요도 없었잖 이 나 사실은 네 생활 따라는 어떻게되는 상관없는 거 이

나야? 빨갛 그녀가 있는 곳으로 기뻐려!

마라우스: 그녀?에 무슨 소를 하는 거야! 너이말로 그 남자가 있는 곳으로 가 바라!!

세리 : 뭐야! 그 남자라니?

이라우스: 이디그런에서 있는 낡자 말이이기 그 남자와 결혼합가지가 세각, (이디그런? 그렇구나 작업 두고 하는 아이기됐다. 좋아. 그렇다 면 된 그래 나 그 남자랑 결혼합기에 너와는 날라서 아주 상당하고 돈도 아주 말으니까? 너 따위는 비교할 비가 안되지? 나는 아주 행복한 여자야? ~ #

이런 말까지 들은 마리우스가 참는다면 그건 인간이 아니라 예수님 아니면 석가모니겠지요. 역사 마리우스는 밖으로 나가버립니다. 마리우스가 나간 후 세리는 마리우스가 그리 던 그림을 보고서 이렇게 말합니다

세리 : 이 여자가 마라무스의 그녀란 말이자 (홍이다……뭐야 이런 등 네 -그들을 발로 등통 한다)

0 광경을 아무 말도 하지 않고 바라보고 있던 무스타카는 그림을 자세하 바라보더니 이 그림은 세리와 아주 달았다고 아마? 해 줍니다. 그리고 그



왕이는 미라무스가 사랑하는 세리에가 생일 축하네 라고 쓴 사인이 있다고 친절 8 알해줍니다

세리 뭐야 그런 거었어? 아 임 이리무슨도 참 ♥ 사랑하 는 세리리나~♥

하지만 세리가 이렇게 좋아할 때가 아닙니다 이서 아리 우스를 찾아서 오래를 풀어줘야 합니다 마리우스가 어디에 갔는지 몰라서 마을에서 헤메이고 있으려니 또 다시 지크한 디가 등장하고 예시 세리는 팽생의 부탁이야! 라는 비기를 남활해서 마리우스는 아마도 추억의 장소에 있을 것이다 라 는 판단을 내리게 됩니다 그런 이 두 명의 추억의 장소는 이 디었음까요? 클래방앗간? 맺긴? 바디오방? 아니면 제욕용 구 창고?(이이어이! 당신 될 생각하고 있는거야!!) 그렇습

니다 들의 추억의 장소는 마리우스가 세리에 개 처음으로 선물을 준비로 그 동굴 안 이었습니다 동굴로 가는 길에 만난 활의 결혼에 판한 절문에 단호히 NO'라고 답한 우리의 세리는



세바스찬, 나 체인 거니? 예 주인네

다시 그 동굴 안으로 마리우스를 찾으러 물판을 지나, 개울 을 건너고, 몬스터들을 레벨 업의 제물로 바치며 씩씩하게 행동해 있게 나아갔습니다

근데 동굴로 가는 길에 갑자기 어디서 많이 본 소년이 나 타났습니다 체로였습니다"

세리 체포 기계로 제로구나

ME MIZE

세리, 고래·세리아, 다음이 아, 네가 무사해서 점말로 다 형이 아····이단가 에서 꼭 살아있을 거라고 생각했지만 마음속에서는 이주 끝안했었 아 하지만 지금 체로가 내 일 에 있어



제도 : **** 세리! 쇼타에 도전?

세리 , 체로?

제로 . - 이안해, 흠 피곤한 것 같아

세측 : 그 그럴겠네, 과거 세계에서 방남 도착했으니까, 무리 집에서 편하 수도를 해

제로, · 콘접아 영양을 보충하면 곧 괜찮아 젊 거야

세각 , 용. 맛있는 용식을 많이 만들어 즐게

제도 : - 그럴 필요는 없어. 제나하면 맛있는 건 바로 처금 내 앞에 있으니



어지간이 고팠나보다뭐기의 뭐기의 때

세리: (약간 발그래해져서) 용? 맛있는 거라면 혹시 날 두고 말 하는 거야? 아망♥ 그러면 곤란해 · ♥(여전 히 아상만 화물 너무 많이 읽 은 듯싶다)

체로 잘약겠습니다~~

10

체로의 탈을 쓴 소마 왕이 정체를 드러내자 마자 소마왕과의 천루 가 뱉어집니다. 혜별 20 정도가 되면 가볍게 이 같수 있답니다.

刀刃



세랴 : 너, 도대체 뭐 하는 녀석이 지?

소마왕 나를 잊었던 말이나 본인을 물었던 개집이며 …나나 세리 물인?

소이를 내고 보답으로 오늘은 그냥 삶려 보내주아~~나, 제집이어, 곧 다시 안날 것이다~~ 끝에라도 맞지 아라, 내 이름은 공포의 대마당 세리, 공포의 '대마당' 어디선가 '들어는 것 같은 '아 잘' 아할 때가 아니지 아서 마라우스를 찾아 봤어지!!

동궁 안에 들어가니 마리우스가 있습니다



미라무스: (면뜻 인에 아뭇은 등 등당이 를 던지며) 위이. 세리 나석… 그만 남자에게 넘어가 버리고 도대체 부 자리는 게 뭐이! 역시 그림 공투로 오랜 사간동안 집을 비워들은 게 안 좋았던가? 따라 때라자, 원을 취대 제

1911

세리 (막 등급에 들어와서) 미리

그때 갑자기, '합역을 시킨이다'나! 합역을 시킨이다'나!'라고 의치며 당 코돌이 등장합니다.

당초1 : 앗! 전방에 살면 당한 남자 발견이다니!

마라우스 . 서고려워!! 누가 살면 당한 남자라는 거야!!

당 그런 위당? 어치피 클아하는 여자이이가 부짓집 남자와 결혼하게

되어서 채였다거나 그런거 아니었당? 마리우스 : 뭐라귀 그렇어 주세에 잘도 싸부라는구나!!

남고3 한심한 나석이구남

DI 무스 닥쳐!!

낭코4 일싸구리? 당보를하고 한 판 뜨겠다는 거냥? 여자에게 채여서 열

받은걸 싸움으로 흘러고 하다니, 끝 사납다냠, 그런 녀석은 벌취이겠 다닝

남코들 약 처벌이다 냉 처벌이다 넹!

세리 : (마리우스를 감싸여) 기다라! 이, 사람은 나의 이주 소중한 사람

남코들과 전투를 범입니다. 아까의 소마왕과는 다르게 엄 청나게 약하니 쉽게 이김 수 있어요

닝코를: 당했다님!! 도망가지닝! 도망가지닝!



전과 중일하게 안 따라는 도망치다 박해 무엇한다

미리우스:(당코돌이 도망간 후)세리 · 쓰 앞에없는 짓 하자매 저런 고양이를 내가 MINISTRA MINISTRA

세리 : (빠직)그래! 미만한 짓 했구나! 그럼 안녕

마리우스: 이 아이 기다려 (를 속으로 들어가서 뭔가를 취직거린다) 아, 있다. 있다. (가자를 내일과) 용. 기자? 생일이 끊이

세일 , 마라우스 마라우스 : 기억하고 있어? 이렇을 척에 너에게 생일선물로 이 녀석을 주

세리 용기약하고 있어. 그때랑 아무것 도 변하지 않았네. 우리들 이한 해 마라우스, 내가 오래했었어. 네가 그러운 여자와 그림을 보고서 그 사



행독에간 세간

함을 돌아하는구나 라고 생 각했었어. 그러니까 왠지 화 가 나서 그냥 결혼 해 버린다 고 거짓말했던 거야

마리무슨 용7하지만그그 함의 모델은 이것? 박 버렸 0.171

세리 마인하

아라우스 : (양됐다 - 그 그 팀을 보여주면서 고백하려



에는데~ 이따와 기자를 주면 서 프로포츠 해서는 안되잖 아!! 야잇!! 남자는 예동력!! 마음으로 승부다가 -가재를 를 속에 집어던지고? 세리만 나 나나 나하고 ~ 계 경 경 경

세리 : 미리우스 나 듣고 있으니까 진정해 마라우스, 오용 세리, 나랑 갖흔해 줘.

미리우스 친찍또? 진짜로?

MAL S

마라우스 : 이익년에

그때 이 광경을 밖에서 조용히 지켜보고 있던 사나이가 있었으나 그건 바 로 빨라 세비스한 이었다

할: 이젠 내가 밤 다들 많은 없겠군, 폐자는 조용히 사각져야지

·阿斯 如此 科鲜 时时午上午 对手切合心化 고백의 역은 지품도 Ķ을 수 없었니다 서는 엑독병하나다

반복되어지는 잘못(繰り返される過ち) 제 6장

머니면 과거는 사람 들이 고대문명이라고 부르던 시대에 저는 태 어났습니다. 고대문명 은 전쟁에 의해 멸망했 지만 그 무서움을 전하 기 위해서라도 저는 미 래에서 살아가는 길을



이봬 고무신 거꾸로 신지 해

택했습니다. 미래의 세계는 평화포웠습니다. 저는 완전하 마음을 놓았습니다. 그러나 알게 모르게 똑같은 과거를 반 복하려 하고 있었습니다

세리 태고의 신아시아, 항생의 부탁입니다. 어떻게든 마라무스가 살아 물이오게 해 주세요

전쟁은 우리들의 소 중한 것을 아무런 예고 도 없어 인정머리 없게 도 앗아가 버렸습니다

아무리 울어도 어제



그의 목소리를 들을 수 머리후스는 전사했어요

없습니다. 아무리 슬퍼해도 이제 그의 미소를 볼 수 없습니 다. 맥이 빠져버리는 죽음 갑자기 다가오는 죽음 그것이 전



쟁입니다

어째서 사람은 똑같 은 잘못을 반복하는 걸

마알성의 어딘가에 서 무스타키와 포리안 스키는 자식의 복수를 미끼로 한 고본조의 모

임에 넘어가서 옛날 유적에서 끄집어낸 고대병기를 다시 용 최이도록 연구하고 있었습니다. 이 고대뱀기를 다시 움직일 수 있게 한다면 많은 사람들의 혼을 앗아간 선생도 끝나고 더 이상 부인가를 잃는 일은 없을 것입니다. 하지만 이 고대 병기는 옛날 세리가 살던 곳을 멸망시킨 바로 그것이었습니 다. 이것은 절대 눈을 떠서는 안 되는 물건이라는 마리우스 의 아기를 가진 제리의 간청을 뒤로하고 복수에 불타는 세리의 시아버지 인 무스타키는 연구를 계속 합니다



시대의 교류는 저 한사람의 힘으로는 멈을 수 없었고, 곧 하 나의 파괴병기가 완성되어서 전창으로 보내지게 되었습니다. 그 위력은 대단해서 옆나라의 침략을 약을 수 있었습니다

그리고 전쟁은 끝나고 다시 평화가 찾아왔습니다.

저는 전쟁의 무서움을 전하기 위해서 이 세계에 왔지만 결국 그 무엇도 변하게 할 수 없었던 것입니다… 저는 저 자 신의 무력함을 저주했습니다

세리의 시아버지인 무스타키는 바더그란에서 누구를 만 나기로 했다고 하고 나갑니다. 이후 세리가 마더그런데 가 면 분수대 앞에서 무스타키와 포리안스키가 서 있습니다. 들 다 누군가가 편지에 여기서 만나자고 썼었는데 시간이 지나도 아무도 안 온다는 것이었습니다. 다시 집으로 돌아



가 보면 집에서 수상한 사람의 그림자가 보임 니다 바로 무스타키를 복수의 미끼로 꼬셔서 파괴병기를 기둥시키 게 만든 고른조 였습니

고른조를 따라서 교회 로 간 세리는 고문조가 무덤에서 비밀통로를 열 어서 어디콘가 가는 것을 목격하고 고큰조가 사라 진 후에 그 꾸밈을 조사

그랬더니 무덤에는 스위치가 있었고 등장한 선택지에서 "상다"를 선택하니 무덤이 알리더니 비밀 통로가 나왔습니 다 호기심 강한 우리의 임신부 세리는 뱃속의 아이는 뒷선 으로 미루고 모험을 찾아서 비밀 동로 안으로 들어갔습니다. 이 바뀜 동보는 지하수로이고 많은 몬스터 들이 독시글거림 니다. 여기서 등장하는 몬스터들은 위력이 상당하기 때문에 나중에 싸우게 될 보스 캐릭터 불리어용 레벨업 노가다에 많은 도움을 뿐답니다(회복은 나오자마자 있는 성당에서 하 면 됩니다)

수로의 끝으로 가니까 물이 차서 길이 막혀있습니다. 그 래서 다시 돌아와 상자들을 잃어서 길을 만들어가다가 '수

是의 時時、水門のレバ 를 발견 합니다 이 수 문의 레버를 얻은 후 다 시 은 길을 되돌아가다 보면 무덤으로 연결된 입구로 가기 전에 있는 수문 컨트를 장치에서 사용하면 아까 물이 차



用7/2004 (0月3) 田河田 从原設(I/)

있던 곳의 끝이 빠져서 건너갈 수 있게 됩니다



다시 계속 나아 가 다보면 여신상이 있고 그 앞에 커다란 문이 있는데 문이 참겨있어 서 들어갈 수 없습니 다. 계속 안쪽으로 들 어 가다보면 끝에 위

로 올라가는 문이 있고 이 분으로 들어가면 성안으로 들어 갈 수 있답니다

성 안에 들어가나 옆밤에서 고른조의 음흉스런 웃음소리 가 들립니다. 그 웃음소리가 들리는 방문에 귀를 바라 대고 세리가 있듣는데 안에서는 고른조가 무스타키와 포리안스 키가 집을 비운 사이에 도둑질한 연구 자료들을 가지고서 파괴핑기를 다시 기둥시켜서 이 세상을 지배할 계획을 세우 며 좋아하고 있는 것이 아닙니까?

이러고 있을 때가 아니라는 것을 안 세리는 집으로 돌아 가서 무스타키와 포리안스키에게 고른조의 용모를 이야기 해 줍니다

세리, 그 파시병/가 대상생 산편다면 이 세계는 그때 와 고대 문영과 같은 운영 을 하게 되는 거예요? 포리언스키 : ? 고대문명이 명안한 원인은 아직 해명되 지 않았을 변해 ?



세리 : 아니오, 저는 말고 있

이요. 당신들이 고대본명이라고 부족된 세계가 왜 결앙했는가를 전쟁의 공포를 그리고 그 파괴병기의 무사율을 차는 알고 있습니다?

포라한스키 . 맛, 저 날개는, 저것은 몸힘없이 말로만 전해 내려오던 그대 함께 골레

무슨타기: 세리·너· 세리 - 미안해요 아버님, 치금까지 효건와서

치는 제가 보았던 일들을 모두 이야기했습니다

과거 세계에서 어떤 일이 일어났는가를…얼마나 비참한 결말을 맞았는가를…

모든 이야기를 들은 무스타키와 포리안스키는 그 파괴병기를 부수어 배리기로 합니다. 일단 파괴병기를 지하 수로로 가져오는 것은 무스타키와 포라안스키가 맡기로 하고 성안에 있는 연구 자료들은 무스타키에게 연구실의 열쇠를 건데 받은 세리가 태워 버리기로 했습니다. 일을 마치고서 지하 수로 안에서 만나기로 하고 세리는 다시 성안의 연구실로 잠입합니다. 근데 연구실 안에는 무스타키가 최종 결전용으로 만들어 놓은 듀크(ヴェーク), 알바르르스(アルバ)

ロス), 최바(チ/1)가 이야기를 하고 있었습니다 이 인행들의 이야 기를 들어준 후 주인의 자격이 있는지를 보겠 다고 걸어온 싸움에서



이기고 나면 동료가 되어준답니다.

해상 위에 반타이고 있는 고대병기의 자료를 손에 넣고서 여신상 근처에 있던 굳게 닫힌 문이 있는 곳에 가서 문을 열 고 들어가면 무스타키와 포리안스키가 기다리고 있습니다 명계의 문(異界の門)을 열고 들어가서 무스타키가 짜과 병 기를 정치시키지만 짜피병기가 자기 자신의 외지로 제어납 니다

기둥의 3% 국가(중년 로보를 오지하다)



그리고 우리의 멋진 먹느리 새리는 시아버님과 포리안스 기를 피하게 한 후 파괴병기와의 전투에 돌입합니다. 이 전투는 매인 시나리오에서도 상당히 고전을 먼치 못하는 전투입니다. 일단 혜택을 30정도까지 올리고서(여기서는 상정에서 파는 패로은 X-기노라운 기존는 아이템을 사용해서 해택 업 노가다를 하는 것이 좋습니다)이곳에 들어오기

전에 SP화화용 아이템과 전체 HP화화용 아이템을 충분히 가지고서 전투에 들입하는 것이 좋습니다. 이 녀석은 엄청 나게 강한 전체 공격을 반복해서 사용하는 경우가 있으므로 아무런 손도 쓰지 못하고 죽는 경우가 생깁니다 그러나 어 떤 경우에도 세리를 살려 놓고서 아군이 거의 전멸 할 정도

가 되면, 세리의 보상 (ごほうび)커엔드 중 모두를 부활시킬 수 있 는 러브러브파이어(ラ ブラブファイア)를 사 용해서 다시 싸우는 식 으로 전투를 진행 시화



나가는 방법을 추천합니다

B----[0]한 (이용 · (5]M

프라인스키 : 아~ 볼 폴 일에 되어버렸네(이 나이에 아주 약간 몰았잖 마. 4

무스타카 괜찮다. 세리?

세우) 이 자는 괜찮아요. 하지만 이 너석을 완전히 정지시키는 것은 어릴 겠어요. 아무나 조금이라도 건드라면 다시 움직일 수도…

있어요. 아무나 있을까지도 건드리는 나서 물의될 수요?!! 무스타기: ~물 그럼 이곳이 동안사람 수밖인 없겠군

포리안스가 그러세, 그게 등을 것 같아

고대문명은 천쟁 때문에 열망했습니다. 인간은 과거의 교훈에서 아무 첫 도 배울 수 있는 것이 없었을까요? 과거의 희생은 부필없던 것이었나요?, 어째서 인간은 폭간은 실수를 반복하는 결까요? 하지만 제는 민습니다. 언젠가는 푹 모두가 알아주리란 것을



최종막 마지막 바람(最後の願い)



선생이 끝나고 몇 년…, 내가 사람했던 사 함은 전쟁에서 복숭을 일었습니다. 그러나 그 는 내 속에 새로운 생명 을 남기고 갔습니다. 저 는 테어난 아이를 코르

네트라고 이름 지어주었습니다. 그 아이는 저에게 살아갈 목표와 희망을 주었습니다. 힘든 순간은 영원히 계속 되어 지지 않고, 언젠가는 행복이 찾아 올 때가 온다. 그것을 이 아이는 가르쳐 주었습니다

세리 자이, 코르네트, 오늘은 위하고 들까? 코르네트 용 있지 용 있지, 쿠루루싱 모텔 들어!

세리 후후후 교로네르는 정말로 쿠루루와 사이가 즐구나

코르네트 , 용, 배니면 엄마가 준 인령이걸

세리 후후, 그러네, 코프레르도 엄마처럼 인형과 사이렇게 지낼 수 있는 힘이 있을지도 모르겠네.

코르네트 인상을과 사이 좋게 지내는 함?

세리 얼마가 준 그 나팔에는(그렇습니다 오라버니아에서 받은 그 나팔 입니다(신비한 힘이 얼어있어서 여러 가지 소원을 들어준단다, 코르네트 가그 나팔을 불면 꼭 많은 만함들과 친구가를 수 있을 거야?

호로네트 그차만 코르네트 에게는 엄마가 있는걸

세리, 그러네 - 취치만 엄마도 코르네트 같이 언제까지 있을 수는 없으니까. 코르네트 · 우와이상: 그러면 시로 시작!!

세리 : 미안이안, 관심야, 엄마는 코르네트가 행박해할 때까지 걸에 있어 즐게

교로네로 정말? 약속함까지? 세리 등 약속함게 코르네트 자기성 손가락 걸가~ 작리와 코르네트가 손가락 걸기 약속을 하고 난 후에 누 군가가 코르네트에게 놀자고 찾아옵니다. 에트와르였습니 다 에트와르는 칼의 딸입니다

이르의로 안녕하세요~세 리 마중마

세각 , (황놀에서 열어진 대 이어 맞는다)아들 이(하긴 어쩔 수 없지 한 이이의 엄마 이건 나



코르네트와 에트와 르가 밖으로 눌러 나가 자 세리는 교회의 청소 를 하러 교회로 갑니다

약한 선택로 받은 가지는 이



축축 mess 등 축사 있는 mess 이 노기는 복용하기 했다.식가주인으면 특별어 40억24 15m 원교석사

중속 역의 역교 역사이고 사사

성당 안의 청소를 끝내고 코르네트가 잘 자라게 해 달라고 신과 마리우스에게 기도하는데 갑자기 장시동안 지진이 일어납니다. 근데 지진의 전도가 보통이 아닌 것을 안 세리는 혹시 지하에 있던 그것에 무슨 일이 있어 났을지도 모른 다고 생각하고 시아버님인 무스타키에게 알리러 갑니다. 무스타키의 이야기를 하고 난 후에 코르네트를 찾는데 마당 앞에서 에트와르의 늘고 있던 코르네르는 이무 해도 보이지 않습니다. 혹시나 하는 마음에 비밀 통로가 있는 부범으로 가 보니 비밀통로가 열려져 있고 그 앞에는 애트와르가 '코르네트가…'하며 울고 있습니다. 일단 애트와

덕등 진정 시 키고 코르네 트가 그 안에 있다고 확신 한 세리는 불 타오르는 모 성애로 다시 지하 수도로 들어갑니다.



날의 지식이니까 달래지 지기자식 이었으면

를 봉인시켜놓은 명계의 문을 열고 안에 들어가니 안에는 코르네트가 접어 질린 모습으로 있었습니다

세리 | 코르네르! 아이 나의 코르네르!! 이런 곳에 오면 안되잖아! 내 평생 [전 #매워드 자리회 글판 프로마

권호네트 출착 출착 이용

그때 뒤에서 이 들을 지켜보고 있던 사람이 있었으나 그는 바로 이 병기를

부활시점인 기류조연습니다.

고문조 (생) 이렇게 빨리 사람이 올 중이야! 오랜만에 기계만함을 찾았 다고 했더니~~~! 이 고른조의 이렇어~~~!! -도망한다!

그리고 짜과 뱀기는 다시 움직이기 시작합니다. 코르네트 를 뒤로 불러서게 하고 파괴 벵기의 대면한 세리는

세리 : 시활을 죽이기 위해 함~~~그 과거의 기억에 다. 끌려 다시 음하여자려고 하 고 있군요. 씨는 당상을 안 돈 인간들에게 있어요. 당신 에게 되는 없어요~하지만 당신은 ~~ 이 시대에는~ 아 내 어느 시대가 되었던 간에



문재해서는 안 되는 것 이에요! 잠들아 주세요! 과거의 기억과 함께



등록 스트라이크 같은 평살기를 2번 연속 매서 쓰는 경우도 있으니 주의하세요

이번 이야기의 마지 막 전투입니다. 전투 요 형은 전과 동일하답니 다. 레벨 40정도가 되면 그러저택 이길 수 있고 혜별 35정도라면 전에 싸웠던 방법대로 차근 차근 싸우면 이길 수 있 답니다

파괴팽기가 부수어 저 갈 때 코트네트가 다 된 줄 알고 세리에 게 달려오고 그 총격에 서 코르네트를 보호하 기 위해 세리는 봄을 바削니다



불리는 모성대

코르네트 : 엄마!!!

세리 • (웃으며)다치진 않았니 코르네트?

세리 : 후후, 바보로구나, 엄마에게 사과함 일은 없단다

코르네트 : 얼마/ 알아나요? 코르네트가 황복하철 해까지 걸어 있어 주겠

세리 . 후후 그렇구나 ~ 그래 엄마는 코르네트의 경에 앞을 거란다. 코르

THAT OF BOOK AND

세리 : 미안해 엄마, 이제 힘을 낼 수가 없어 부탁이야 코르네트 나를 을 불어주지 않으전? 엄마에게 마지막 힘을

코르네트 , 팽 (나팔을 봅니다 바로 그 나팔소리를 -)

A Committee of the same of the same 는 언제나 너의 걸에 있어를 게 문명의 신이에 나의 마 지박 소원을 - - 코르네트, 엄 마는 교로네트를 만나서 함복 했단다~~꼬마워 코르네



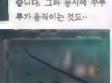
무스타키 세리

무스타키가 본 것은 마 리우스의 영혼과 고대인의 날개를 활하 핀 세리의 모 술이 사라져 가는 것이었 습니다. 그와 동시에 쿠뿌



14는 속이 직전에 비치백 福度 跳 山地村 29月 李章 吃到每年五日間如此

퀴투우 각성!



卫车 耐气烧性等等等落地,正 王坦泰琴 計辦 细胞素 呈唱台

RELEASE STOP OFFIN OFFI 展馆的 对是四月好 五里山 五七 光子如此 山山寺田 四叶 4 SINGLAN



HOL

RIS SELIO



ए प्रेन श्रेटल क्लाला श्रेट tortifo | 1/2 mg xxxxxx 1/4

吃奶子 四种类 性期的死 功夫 2H2 Ht 21411 Fil ना न्यानिकार श्रीकृत केन्व पूर्व मूर् रामर के प्राचनमह म

다른 시내는 The colour 1년부가하고 백기가도 모릅니다. 다른 나라는 100대에서 불편했다고 막히다도 모릅니다. 에지아 (아니 박사망) (아

a 150 中央 外及人類如何9

원기에서 약속 도둑 수 있는 것은

おのしないというといかのであり出れたったしんかん

ATHEORNE 网络红杏沙拉 正车上转轮 杏杉() 网络约日沙川高山松

에복이었으니데 교육이었고

正本·15/24/11 15/4 15/4 1/11 2 20/2 117/12/10/

河花湖 鱼等热量 赶辆工船时后降回 21年 11日11年 11時 44

147 FRE 11

*fm부터도 그리고 언제에다

아니아의 수술(이 (소리) 조모(이 10 of my topical in I dealer



电中枢电 预设证 特拉维力 네무스 (가 아닌 대미왕) 사 때가대우스의 미랍다인가의 중인한 마리는 안반이 되다



이제 30%의 열 밖에 내지 않았다는 데이함





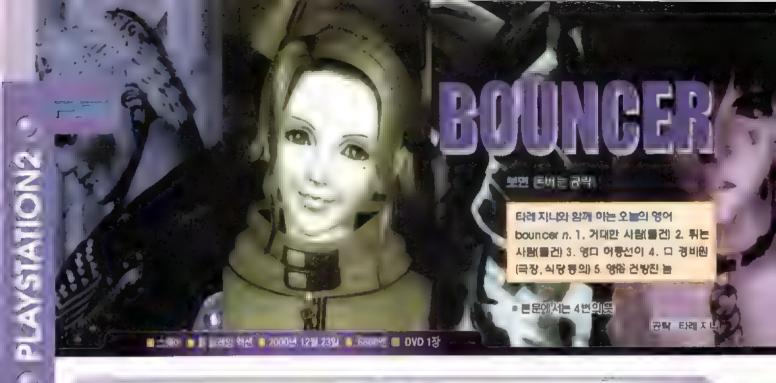




6장 (?)마알이다! 전원집합!

이 게임을 하면서 너무 쉬운 난이도의 단전에 질린 품레 이어들을 위해서 만든 엑스트라 던전 인 것 같지만 역시 국 악의 쉬운 난이도를 달리는 던전이에요. 지금까지 등장했던 플레이어 릭터들이 다 나와서 많에 드는 파티를 만들 수 있 고 관계가 있는 특정 캐릭터 파티에서는 파티 필살기가 나 가요(예 마죠리 일가) 그리고 마알 이야기의 완전한 결압 (")을 볼 수 있어요 바이지 관재상 공략 대신 부활한 공포 의 대마왕을 물리치는 감동의 엔딩 사진들로 공약을 마부 리 할까 해요(이전 역자 말투 쓰는것도 지쳤다… 취유)





바운서 수칙

를 플레잉 액션

…이라는 거창한 타이불을 달고 나왔지만 전혀 RPG라는 생각은 들지 않는다. 오히려 중간 중간 에 나오는(그야말로 중간 중간이다… 명색이 액 션인데…) 전투마다 캐릭터를 바꿀 수 있는 것이를 플레잉(Role Playing)의 의미가 아닐런지(· 라고 확대해석중). 어졌든 기본적인 시스템에 대해 알아보기로 하자

바운서 수칙 #1 초급 조작법

방향카. / 아날로그 스틱	카틴타의 이동 (에뉴사) 커서의 이동
VH€	상단공격
o# 	중단공격
×HE	하단공격/(메뉴시) 취소
O버른	절프공격 / (애뉴시) 결정
STARTHE	포즈 애뉴 ON · OFF
	공격버튼과 함께 누름으로써
t and	' 메스트라 스립 사용
너버튼	학과 근접한 위치에서 버튼을
	누르고 있으면 평행이동 가능
R1버른	' 기도(사용시 공격 및 이동 불가)
David	도발 / 크리너티(Trinky : 심위
P2버른	'일체) 러시 사용

 이 게임은 공격버론도 아날로그 압력을 받기 때문에 두 열소크 2로만 플레이가 가능하다. 물론 다인 배를시에 사용하는 멀티탭도 PS2 전용의 것을 사용해야만 함

바운서 수희 # 2 등급 조작법

 버른의 강약: 이 게임은 입력의 간단함을 생명으로 해야하는 액션게임임에도 불구하고 버튼 입력에 강약에 따른 차이를 두고 있다. 물론 이런 입력 방식이 마음에 드는 유저들도 있을 것이고 제작사측에서도 초보자도 쉽게 커맨드를 입력할 수 있도록 배려하는 차원에서 이런 방식을 택했다고 밝히고 있지만 그 덕에 액션게임의 단순 무식함에서 오는 경쾌함이 사라진 것은 아숙을 따름이다(타격감은 좋은데…) 뭐, 따로 설명할 필요도 없겠지만 버튼을 약하게 누르면 약공격이, 강하게 누르면 강공격이 나간다는 건 지당한 사실 입력의 미묘함에 익숙해지기 힘들다면 옵션의 컨트롤러 설정(コントローラ政定)에서 버튼 감도설정(ボタン感度設定)으로 자신에게 맞는 강도를 고르도록 하자

 엑스트라 스킬의 취득: 스토리 모드 플레어 중에 나오는 적을 쓰러뜨리면 얻게 되는 바운서 포인트, 이하 BP)로 캐릭터를 강화시킨다…라는 게 이 게임이 나오기 전에 그렇게나 광고를 해대 던 '포인트 익스체인지 시스템에 의한 캐릭터 커 스터마이즈 라는 것인데… 실제로 그리 대단한 것 도 아니고 광고처럼 캐릭터를 스피드형이나 방어 형처럼 한 쪽 방향으로 키울 수 있는 것도 아니기 에(각각의 성장치에 한계가 있어서 결국은 마찬가 지가 된다) 그냥 아무 생각 없이 포이트가 생기면 생기는 대로 써버리면 된다. BP로 얻을 수 있는 것 에는 체력 상승(ライファップ), 공격력 상승(バ ワーアップ)、 방어력 상승(ディフェンスアップ) 같은 능력치 위주의 성장 이외에도 엑스트라 스킬 이라는 일종의 필살기가 있는데 (당연한 얘기겠지 만) 이것들은 얻기 전에는 절대로 사용할 수가 없 으나 뒤에 나올 기술표에는 실려있건만 (기술을 언지도 않고서) 어째서 기술이 나가지 않느냐고 편집부로 항의를 하거나 하기는 마시길

- 액티브 캐릭터 센벡트: 포인트 익스체인지 어쩌구 하는 것처럼 역시 대대적인 광고를 해댔 던 시스템으로 기존의 액션 개임이 처음에 시작 할 때 골랐던 캐릭터로 (컨티뉴를 하지 않는 한) 끝까지 그 캐릭터로 가야만 하게 되어있는 반면 에 이 게임은 매 전투마다 새 명의 주인공 중 하 나를 고를 수 있도록 되어 있다. 뭐, 그래봤자 별 다른 차이는 없고 승겨진 캐릭터 2명을 선택하는 데 외의가 있는 시스템이라 하겠다
- 엑스트라 게임(エクストラゲーム): …이라고 해서 뭔가 거창한 것을 기대했다면 그대는 아직 사회의 쓴맛을 보지 못한 가련한 중생이다. 그저 스토리 모드를 풀리어 한 다음에 축적된 BP 및 엑스트라 스킬 등을 가지고 다시 처음부터 시작할 수 있는 모드를 이렇게 꽈대 포장한 것. 어째서 이 모드와 로드 게임 모드가 따로 있는지 머리 나쁜 필자는 도저히 이해할 수가 없었다.
- 가드에 관해서: 이 게임의 가장 큰 문제정인 가드 기껏 상. 중. 하단의 심오한 공격체계를 갖 추어 놓고선 가드버튼 하나로 모든 공격이 막아 진다는 엄청난 문제점이 있다(물론 배후에서의 공격은 가드할 수 없다) 가드에는 내구력이 설정 되어 있어서 일정 시간 이상 가드를 하고 있으면 자동적으로 가드가 풀어지게 되는데 한 번 가드 가 풀어지게 되면 그 스테이지에서는 두 번 다시 가드를 할 수 없게되므로 주외하자. 참고로 가드 의 내구력은 캐릭터의 방어력에 비례한다

바운서 수학 # 3 고급 조작법

● 트리너티 러시: 스토리 모드를 진행하다보

면 간혹 종료 중하나가 도발을 하는 경우가 있는데 이때 플레이어도 같이 R2버튼을 눌러주면 3인 함세기라할 수 있는 트리너



마은 개나 모듯에게도 차면 대우는 없다

티 러시가 나가게 된다. 하지만 대미지 자체도 그리 높지 않고(적의 남은 체력에 비례해서 공격력이 바뀐다고는 하지만… 그냥 다른 엑스트라 스킬 한 방보다도 약하다) 보스인 두라간에게는 절대 걸리지 않는 등, 그저 걸멋만을 위한 기술이라고 보면 된다. 그래도 캐릭터별로 연출이 바뀌기때문에 한 번쯤은 봐두도록 하자.

- 보다 높은 BP획득을 위해: 이 개임은 등장하는 책의 수가 한정되어 있기 때문에 BP 역시 일정 량 이상을 모을 수가 없게 되어 있다. 그래서인지 모르겠지만… BP를 얻을 때 화면에 노란 색으로 표시되는 RECEIVED ××BP!' 라는 문자가 사라지기 전에 또 다시 BP를 얻게 되면 채인 보너스로 BP가 2배, 4배… 이런 식으로 올라가게 된다하지만 어차피 BP는 99999밖에 얻을 수 얻기 때문에(언뜻 보기엔 많아 보이지만 서너번 플레이하다보면 금방 모을 수 있다) 별 의미는 없다.
- 캠크에 관해: 처음에는 캐릭터 모두 G랭크에 서 시작을 하지만 BP을 모아 캐릭터를 강화시키다보면 점점 랭크가 올라 F~A를 거쳐 마지막에는 S까지 오르게 된다. 또, 보스급 책들은 아군의 랭크 평균치에 맞춰 랭크가 올라가는데 랭크가 높으면 높을수록 획득 BP가 많아진다는 장점이 있는 반면, 그만큼 강력해진다는 것을 외미한다.
- 다운공계: 이 개임은 플리곤으로 되어있는 액션게임답재 공중콤보는 플론 다운공격도 존재 한다. 공중품보아… 그냥 공중에 띄운 다음에는 아무 추가타나 넣으면 되지만(말은 쉽지만 실제 로는 그리 쉽지 않다. 오히려 다인 배를 모드에서 외외의 공중품보가 많이 나온다) 다운공격은 하 단공격판정이 있는 기술이라면 다 들어간다…라 고 하고싶지만… 이 게임이 플리곤으로 되어있는 액션게임답지 않게 기상서에 쓸데없는 무역시간 이 있어 그리 쓸만한 다운공격은 몇 존재하지 않 는다. 참고로 다운되었을 경우에 아무런 조작을 하지 않고 있으면 그대로 누워서 일어나지 않아 다운공격의 마루타가 되어버리니 가능한 빨리 일 어나도록하자.

바운서 수희 # 4 옵션

● 음성선택: 이 게임의 옵션에서 건질 것이라고는 음성선택(音樂選擇) 하나 뿐이라 해도 과언

- 이 아니다(나머지는 컨트롤러 설정에 사운드 출력, 로드 & 세이브…). 이 모드는 DVD의 대용량을 활용한 것으로(…라고 광고에는 쓰여있다) 음성 및 자막을 일본어와 영어 중에서 선택할 수 있는데(물론 음성은 일본어로, 자막은 영어로… 하는 식도 가능하다) 음성출력을 어느 언어로 했는 가에 따라 엔딩 테마곡도 바뀌게 된다. 참고로 공략의 대사 번역은 필자가 영어와 일본어 두 가지를 임의로 최절히 섞어 각색한 것이 많으니 주의하시길(그냥 번역하기에는 너무나 유치한 대사가 많아서…). 아, 영어냐 일본어냐에 따라 코우의 제스처가 바뀌는 부분도 있는데… 단지 그것뿐이다.
- 데이터의 로드: 이 게임은 요즘 나오는 게임 답지 않게 오토 로드 기능이 없다. 그래서 게임기 전원을 넣을 때마다(시작하자마자 대전 모드를 즐기려면) 일일이 데이터를 로드해줘야 한다는 번거로움이 존재한다.

바운서 수칙 #5 대전 모드에 대해

- 캐릭터 빨리는 4가지: 대전이나 서바이벌 모드에서 캐릭터를 선택할 때 L1, L2, R1, R2의 4가지 버튼 중 하나를 누르고 고르면 색깔 및 복장이 변화한다(기본은 R1버론). 또 서바이벌 모드에서 50번째로 등장하는 시은을 이겼을 경우엔 L, R버론 4개를 동시에 누름으로써 시은 엔당에 나오는 후드를 뒤집어쓴 시은을 고를 수 있으며 스토리 모드에서 코우가 적병으로 변장하는 루트를 통과했을 경우는 역시 버튼 4개로 적 병사 복장을 한 코우를 고를 수 있게 된다. 참고로 코우의 도발은 휘파람을 부는 것인데 음성출력을 일본어로 했을 경우엔 마스크 때문에 휘파람 소리가 세대로 나지 않게 된다(그럼 영어 버전은 어째서 소리가 나는 것인가…).
- 모든 캐릭터를 모으려면: 이런 재임들이 다그렇듯이 스토리 모드에서 한 번이라도 쓰러뜨린 보스급 캐릭터들은 대전 모드 및 서바이벌 모드에서 사용할 수 있게 된다(배경 스테이지도 한 번이상 싸웠던 곳만 선택할 수 있다). 어차피 다른 캐릭터들이야 플레이를 하다보면 자연스레 한 번씩 싸우게 되겠지만 다음의 세 캐릭터는 복수한 조건을 만족시켜야만 싸울 수 있다는 것을 알아두자.
- ① 우리간 화중비전: 게임용(엑스트라 게임 선택) 세 번 째 클리 어하면 최중보스로 등장
- ②용 : 칼디이의 특수 이 벤트를 보지 않으 상태<u>국(스포리</u> 공략 참조) 시온 엔딩을 보면 앤딩 중간에 등장
- ③ 리안· 코우로 플레이,하여 리안의 이 벤트를 오두 보면 (스토리, 공략 참조) 코우의 엔딩 후에 등장

바운서 수학 # 6 기술표

- 다운공격이라고 싸였는 것은 적 다운시에 추가타로 사용
 이 가능한 계술을 의미한다
- 모든 참가는 벽이나 기울에 상대의 몸이 닿으면 플래버린다.
- ~라고 표시된 것은 편의상의 표기로, 실체로는 하느 방 항으로 입력하는 상관이 없다.

시은 바자드(Sion Barzahd)



일단은 주인공이지만… 엑스트라 스킬을 포함한 대부분의 기술들의 딜레이 가 상당히 콘데다 이렇다 할 콩보마저 없기에 결코 강하다고 할 수 없다. 그나

마 공중 이단차기가 '약간' 쓸만하며 배짱을 부려 더불 너를 뒤쪽에도 판정이 있다) 카운터 히트의 한 방을 노리는 것도 괜찮겠다.

· 19. 万间数:1110点		
₹ <u>2</u>	Δ	
왕부 전치	24	
중보사이트 착	ΔΔΔ	
상단 뒤돌려 차기	A	
코는 실크로 파치	△▲	
트,어도 라 크,어 사내	<i>⊸</i> ∆	
対量でフ	D	
스랑 어퍼		의무기
다음 아파	80	5.1年2
量0 が暑さ7	0.4	14.63
처음리가 살여	Did	当年)
이사 사이, 또 된 레프트	→0	
스톱 축우	X	-
世 * 多乙	×	다우곡적
르바색	×××	[유공격
<u></u> ₩~64	430	다운공석
내려치 2,	0	
사용각		
英本女 7	0.0	
날C 돌전차기	40	
공중 ^ 대하기		
토 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기	1 3	5
¥ 10	<u>⊾</u> 1+E	
. • • • •	L1 + X	II HE IN 3
基 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4		
E 94	c1 5 c	7 4 * 1 . 19
61. RY 1125X	11-1-4	子
OIL P.C. CEA	71 - 7 - X	A. Shirt by

볼트 크루거(Volt Krueger)



프로레슬링의 기술을 사용하는 만큼 엑스트라 스킬의 대부분이 잡기이다. 그 중 자이언트 스윙은 잡기거리도 길고 상단회과에 다운공격까지 된다는 점만 보

면 매우 쏠만해 보이지만 좁은 장소에서는(…라기 보다 웬만큼 넓어야 한다) 무용지물인 기술이기에 사용법이 무척이나 애매하다. 다운공격으로는 스를 평이 고성능을 자랑한다.

· 등 라 아트라이트	Δ	
AND WE WITE	ΔΔ	
· 경 라리 아트 콤보	۵۵۵	
크래스 헤뜨 버트	A	
크레시 스트레이트	ΔΔ	
플라당 별목	~△	다운공격
프로트 친	0	
등 소배트		
드용킥	0.0	
원당 래리이트	→0	
스름용	ж	U 28 4
다른 걸게	×	C+V 571
해비 로우리	30 36	다우공식
덩크삿	0	
플라임 바디 프레스		다분공격
金 作角	£1+A	2 20
\$KUH N) 平	_1 + O	
은 이 이 없 그래	⊾1 + ×	ž.
1144 2C"E,	L1 +	<u>a</u> .
캐슨물 스타라이 1	E1 - A -	či
Off Alic H	L1+0+×	87
지난 어느 수월	E3 + 24 +	वे क्षेत्रम महत्त्र

코우 레이포(Koh Lelfoh)



국착불명의 태권도를 사용하는데 세 명의 주 인공 중에서는 최강을 자랑한다. 기술들의 달 레이가 적은 것도 아쉬 워서 방어력까지 높다 (즉, 가도 게이지의 양이

많다는 애기). 엑스트라 스킬 중에서는 엔월권이 제대로만 맞추면 6번까지 연속으로 공중품보로 사용할 수 있다는 사기성을 자랑하며 동공호습각 은 이 기술 하나만으로도 스토리 모드를 끌리어할 수 있는 고성능 기술이다.

elem)	A Million Br	. Commence and the same of
7. 四個	785E	
오른 수도	Δ	
원 수도	ΔΔ	
삼면수도	ΔΔΔ	
상단 플러차기	A	
이연 돌려차기	ΔΔ	
삼면 돌려차기	ΔΔΔ	
수도 어퍼	△▲	
お暑さり	0	
등의전 찍기		다운공격
내려차기	13 M	
하단뒤차기	×	
의전 다리걸기	ж	다운공격
뒤치기 다리철기	3C 3C	2억째 다운공격
폴베기 차기	→×	다본공격
바람 스탬프	0	다운공격
플라잉 스핀 킥		
타이거시이드리	0	
더불사이드리	→ 00	
산람	U+∆	7.
엔웤권	L1+0	의약7
낙종각	L1 + ×	
풍외시	L1+0	2격째 =
동공호습각	L1+△+0	
호현시	11+0+×	1각째 다운공격
천화각	L1+×+0	2격째 다운공격
맹호연무각	L1+A+1	

에키드너(Echidna)



원래 카포엘라하면 긴 리치에 중, 하단을 가늠하기 힘든 기술들을 앞서워 대전 게임에 서는 상당히 악명을 펼치고 있는 무술…이런만 이 게임은 상, 중, 하 가드의 구분이 없는 관 계로…(이하 생략), 임부사 스 트라이크는 발동이 느리기 때

문에 사용을 자제하자. 괜히 공격도 못하고 적에 개 다운공격의 기회만 주는 결과를 낳게 된다

10 7 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	10	M-
음압 축	Δ	
음압 스트	ΔΔ	
슬램 ^트림	۵۵۵	
승래 스트립 사이트 및	ΔΔΔΔ	
0-2-24	A	
물에 가스 아무 파큐드	Δ Δ	
데그구소	0	
R = A+		
용비 나스 비 - 비비교라폭조 -		
Mg at VC	4D	
केंद्र य	24	0841
앱 ~ ? ^ 할	×	Che Tiest Tree E
트로카 가 되기요	××	C+4, 1
트로 가 사 시 그 앞 어맑		Cr- 12
트립 4 - 그라면 810,01	XXXX	CA 13
Jup , Z	0	L1F 324
#3 A)	•	
Cr. Fa b	11.	
4- 34 × 1	11-1	35 4 3
(4 + 4 <u>2</u>	LIFA	42 1
87	61+0	£ .
엄부사 스트라인크	L1+4-0	ないましましまいま

투약간 C 미카도(Douragon C Mikado, Type A



의문청주는 팔꿈치가 나와야 판정이 생기므로 자칫하면 적 읍 뚫고 지나가는 초자연적 현 상이 일어날 수도 있다 뭐. 이 를 이용한 역가드 공격도 가능 하지만 의도적으로 노리기는 · 포기하자

Year	, poe	
ঠাৰ	Δ	
정치 선풍각 연각	A	
연객	△ ▲	
참추	0	띄우7
철신꾸		
\$ and 3	0 =	
조진식	36	다음관기
	ж	다우는건
不下 合理対グ	××	(بجيب)
실진금막	0	C. 8 37
오 간		교육,
A 운식 A 운이 한각	٠.	
선물의 의각	.10	
工物资文	63 - 1	
스사	at the	11 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
의문장추	43-4-6	Quanti 2 a 、生

투리간 C 미카도(Douragon C Mikado) / Type B

양팔을 다 사용하기에 통상기의 종류가 약간 늘어난 것을 빼곤 이전 타입과 별 차이가 없다. A타입이건 B타입이건 어차피 약하긴 매한가지 이니 취미용으로나 선택하자.

- 4/2/金剛	, 300 5	417
승인 저	Δ	
응인 포추	ΔΔ	
송민오우파	ΔΔΔ	
선품각		
이술인저	A A	
당당저	0	
수동연파산		
당을받리	0.0	
조잔식	×	다운공격
LIGH.	Ж	C18-9-1
조진수면차기	3C3C	다운공격
삼전금각	0	다운 공격
१ ६-च		띄우가
연환되	••	띄우기
시문각	~ 0	
A 문() 근각	00	
선물에 하격	L1+c	
世界四点	L1+	
상용장	L1+Δ	
화산고	L1+4+0	
नंशह	11 · Δ ·	0.80

투리간 C. 대카드(Dauragon C. Mikado) / Type C

선질보의 황당한 적 추격 능력은 놀랍다기보다는 웃음이 나올 정도 두라간 사리즈(…)의 유일한 가드 불능기인 광천수는 발동은 느리지만히트만 시키면 그 다음에 이어지는 공중품보로상대의 체력을 반은 맛을 수 있으니 한 번쯤 노려보는 것도 나쁘진 않다.

700	.7 <u>111</u> 5	9-11-42
술인저	Δ	
송인저	Δ	
숙인포추	ΔΔ	
일인 오무파	ΔΔΔ	
선물각	À	
이 송연저	ΔA	
당물저	0	
우름 연파산		
당물병격	DI	
전질보	→□	
조잔식	×	다운공격
나락	х	다음공격
조진 수면치?	××	다우공격
성저공각	0	다운공격
우아각	•	띄우/
연환퇴		四早/
A 문각	-0	
A 문이 한각	*C 3	
0 문참주	L1+0	
용선칙	13+K	다무공격 과때로 2하트
차공토	_1+0	프 우기
공천수	L1+p+x	기도불능 작우가

표 푸른색으로 표시된 기술은 엑스트라 스킬을 뜻함

투리간 C. 메카드(Dauragon C. Mikado) / Type D

백열관음장은 얼핏 가드불능처럼 보이지만… 그냥 그렇게만 보일 뿐. 솔직히 Type C가 더 강해 보인다. 아, 비룡연퇴는 최고의 서바이벌 모드용 기술이라 해도 과언이 아니니 서바이벌 모드 출 리어를 노린다면 이 녀석을 선택하도록 하자.

기술병	7MS .	- Ministra
승인 저	Δ	
승인 포추	ΔΔ	
승인 오무파	ΔΔΔ	
선풍각	A	
이승면저	△ ▲	السببسيا
당물저	0	
추름여파산		
당을봉격	0.0	
전출보	0	
조진각	×	다운공격
HE	×	다우금격
조진 수면차기	××	C+8-271
실전공각	0	다운공격
우단각		의우기
연환되		띄우?
시문각	O	
AI무O 단각	-00	
이문장주	L1 + 0	
용^ 각	L1 + x	다운송 한 대대로 28 및
HI올여만	L1+0	からんない文明
백일관음장	L1+0+x	

무게츠(無月) / Type A



거의 최약의 캐릭터 무게츠 웬만한 기술들이 다 달해이가 있 기에 상대가 가드만 굳히고 있으 면 손살 도리가 없다. 언뜻 보기 앤 나름대로 쓸만해 보이는 환월 마저 공격 방향을 플해이어가 마 음대로 정할 수 없으니…(그렇다 고 시작시 무적도 아니고…).

2199	列性	ACTION AND PROPERTY.
환월 (단)	Δ	
한월역은	ΔΔ	
연환월모속	ΔΔΔ	3격째 다운공격
월통포	A	띄우기
연환월문함	Δ Δ	3석째 다운공격
월통기 음측	≜ ∆	
비송참통각	•Δ	
참하격	D D	
참복연격	00	
참복반연각	000	
공간축		
참목개타	0.0	
공간역측	e D	
비열측	×	
비열란축	××	2격투 의운공격
비열화월	XXX	2억 도 /는 공 격
피도.한각	ж	다운공격
원월각	0	다우공격
침사월각		다운공격
연월	L1 + 0	26. A 100
記録~ ス(地)	L1 + x	C1251
흰월~천(天)	LT-A	Cla Sui
BI월	L1+0	2회 일력시 공격관성 생김

무계츠(無月) / Type B

이쪽은 더 문제다. 분명히 엑스트라 스킬의 성능 자체는 파워업했지만(복월이나 남월은 기술이 발동만되면 거의 무적이라고 봐도 손색이 없는 판정을 자랑한다) 달레이 시간은 그 이상으로 울트라 파워업을했기에 1대 1 대전에서는 거의 승산이 없다(동상기도이름만 같을 뿐 거의 다른 기술로 바뀐다). 다인대전에 한 명쯤 끼워 넣어 색다른 재미를 추구하는 정도로사용하지(…그나저나 누가 멀티탭을 사지?)

, , 71 1111	. France,	
환율거다	Δ	
환율기촌	ΔΔ	
연환월로축	ΔΔΔ	
불통도		
연환월분황	△△△	3점째 다운공격
활목격	0	
참복용여격	0.0	되수?
이루 독보장을		
참독연격	D 0	
書 中	-0	발동시 다운공격
비열측	×	
H업환활	H.30	2억째 다운공격
원월각	Q	[19.819
원월파작함		Cry o't
자일	1-0	29)
복월	_1 + ×	20 / 100
항원	J1 - A	L 42
님	L1+∆+0	

PD-4



기술의 수가 너무 많아서 문 제인 캐릭터, 어차파 성능은 다 똑같기에 마음에 드는 기술로 싸우자(기술 대부분이 중간에 가드가 가능하다. 특히 계열은 3격제가 히트가 잘 되지 않는다

버그인가…?). 로봇이라 그런지 다운공격을 맞아 도 때때로 밀려나지 않을 때가 있어 맞을 거 안 맞 을 거 다 맞는 경우도 종종 발생한다.

2183	洲后,	<u> </u>
Gran 잡	Δ	
미하 잴 라시	ΔΔ	
마하 전 크로스	ΔΔΔ	والمسالات
Ora+ 접 E/C,분	ΔΔΔΔ	
84도 크라서	A	
RE 수리다	AA	
마하 컬비 :이션 어때	△▲	至年)
미하 컴비 네이션 헬보	ΔΔΔ	
마하 컴비 () 산 체인	∆∆∆ ≜	
Did: Bully Minder	00000	(M) 작 중건 회사 후임 나문공학
미하 블로우	D	
이약 클립리 역시	00	
이는 블로우 크로스	000	
이성-블로우 콤보니	0.0	
대본 즉		
대본 및 21시 #	a 0	
대본 지 라시 👂	.00	
대문 리라스 가	0 000	
데돈 릭러사 8	86666	
데온 킥러시 (●B3020	

[전문 및 러시 [•0000000	
보레이크리	x	
<u> 범포</u> 틱	×	이운공격
이번서를 더를 로우리	XX	2각째 다운공각
0 쇼트 스템	Ö	4 II,
페이코 이스트 사람	0.0	真耳
미스트 스럽 라이장 나	000	희피후 공격
바리컵 토네이도 킥		
니임될스리	· +0	
선의 플	L1 4 A	가드물등 '사무공건
라(투닝뭡	Lieu	
엘보 *판 브레이크	L1 x	2호, 1차 가능
당신 트림 타이(과	L1+Δ+0	기드등급

도미니크 크로스(Dominique Cross)



취미형 캐릭터…라고 밖에 는 보여지지 않지만 공격력 은 전 캐릭터 중 최강이다(대 신 체력이…). 따라서 다른 엑스트라 스킱 후 다운공격 으로 스파이크 봄 한번만 넣

어줘도 체력의 %은 맛을 수 있기에 일발 역전의 묘미를 보여주는 캐릭터라 하겠다. 참! 도발은 반 드시 구경해들 것!! (없으면 빌려서라도…)

, 21 111	对他生	AL VIEW
테는 주호 VRUE	Δ	
対さ 英唱き	ΔΔ	
베리 버린 스트로베리	ΔΔΔ	
<u>후</u> 크락 되스타치오	A	상단회피
표스타치 및 마음도	△ ▲	
체인 아모르	0	
82 82	0.0	
하와 안 크코나를		다운공격 예술성 높음♡
터치다운 먼지	■ 8	C18 84
보는나나 앤 스르르베리_	• 00	1 2 기째 다무공격
레몬스림	□	다 문공 격 예술성 높음♡
매직 절리 바이소	X	
리즈바리 치즈 무이스	×	다운공격
주기 먼크림	XX	图 學 7
2년 0	0	다운공격 예술성 늦음♡
유통소타		다몬공격
스마 구봄	11+0	[150]
5 년 1 3년 F	_1 - 0	잡
물었 나와 스로우	L1 + X	잡
디스트럭션 머뛰	LI+A	吗??

칼디아오키드(Kaldea Orchid)



표범형태로 변신이 가능하며 변신 도중에는 무적 시간이 있 어 상당히 편리할 것 같지만… 표범 형태 때에는 가드가 되지 않기에(…그래도 도발은 있다) 자칫하다간 백없이 저 세상으로 가는 경우가 생긴다. 상대가 가드만 하고 있으면 상당히 중

물이 떨어지는 캐릭터지만 L버튼 계열 복장만으로도 그런 약점을 보완해줄 만한 매력이 있다(… 고 편집부의 누군가가 강력히 주장한다).

ang 2100		WISH.
레퍼드 절	Δ	
래피도 크로	ΔΔ	
래퍼 컴비네이션	ΔΔΔ	
레퍼드 스뮙	△ ▲	
네일 콜라치	A	
네일 크로스	▲ △	
래파트 스트레이트	0	
래퍼드 너를 들党	0.0	
田色 医 智 書堂		
단심 1A(0 스	D =	띄우?
나 크레셔	×	
레그 브레이커	××	2격째 다운공격
레. 1 쉐0 카	xxx	2 3석째 다운공격
래프트 방 캐논	ж	بالتناز الخدر
래퍼드 무스	0	다운공격
10年37	Δ	표범형태시 사용
타급	, A.	표당 한테시 사음
앞밥 올려치기	0	표함형태시 사용 때무기
弘DH 早太フ		표범하는 사사 사용
#2,2	×	표임신대 사용 대유공격
372(\$ 7	×	표임합태시 사용
날아 후2.기	0	표범형태사 사용
대희전 쏴기		표범함대시, 시용, 다운공격
그리폰 달란즈	L1+0	의우기
메테오 스톡	Ļ1+Δ	
그리본 태일	11+p	2회까지 가능 / 2억째 때
	41.4	무기 : 예술성 높음♡
스피늄 러시	L1+A	赶盟別組入 APE
외일도 및	Lt+o	표범형태시 사용 집기
세이프 시프로	Lt+x	다른 형태로 받는 범신시 무역

왕 리용(風 李雲)



두라간의 스승탑에 두 라간과 거의 같은 기술 을 사용, 캐릭터 자체의 매력은 별로지만 주인 공 캐릭터 다음으로 많 은 엑스트라 스킬 먹에 강한 캐릭터 축에 꼽힌 다. 암경의 파괴력은 단

발기술로는 공전철후의 위력을 자랑하지만… 부 엇보다 누가 이런 기술을 맞아줄 것인가…,

1880	LANA.	
송인저	Δ	
승인포추	ΔΔ	
송인오무파	ΔΔΔ	
철산고	A	
야술면저	Δ A	
당물저	D	
당물병격	Q =	
0 문접추		
조잔각	H	다운공격
내바	×	다운공격
조잔수면치기	××	다운공격
십진공각	0	다 문공 격
우당각	•	뜨우7
황보정사	L1+A	_
대전봉후	L1+0	학우7
전심천공퇴	L1+×	與平7、
사는 열장	L1+u+x	
임격	41+A+c	7 年報告
낙천고	L1+A+0	이동집기

■ △, □, ○, ×가 약공격을, ▲, □, ♠, ×가
 강공격을 의미한다

리안콜드웰(Leann Caldwell)



코우와 버금기는 최고급 캐릭터, 다른 건 다 필요 없 이 황당 판정에 노 딜레이 의 에어사이드 커터 하나 만으로도 먹고 살 수 있다 게다가 상단 컴비네이션이 워낙 발동이 빨라 상대방 은 웬만해서는 공격을 함

부로 내밀지 못할 정도 덧붙여… 1. 버튼 계열 복 장도 조금 파격적인 것이… 으용…

Server Williams		and the same of th
골든너를	Δ	
네를 텀비네이션 1	ΔΔ	
너를 렀비네이션 2	ΔΔΔ	
골든 스윙	A	
골든 너를 검비네이션	Δ Δ	
	A A	
토리 플 스립	<u></u> ▲△△	
를 ' 통	*△	
교는 엑스	0	의우기
골든 서마속목	0.0	元 元 元
수템 이 미독적		
교는 한생	→D	
制。"是明日	Ж	
PROM	X	다운공격
레그 본 커턴 컬비네이션	××	2석짜 다운공격
골든 슬라이딩	→×	다문공격
하는 무실트	0	다운공격
골든 사이 골든		
에어사이드커터	L1+A	-
라이징 스피너	Lite	호근접시 2하므
会に1 会談	L1+q	, &
人的重新分	L1+A+0	9, 27

바운서 오미셜 대본

TV 아나운서: 첫 뉴스입니다. 국제 우주 프로젝트제 중심기업인 미카도 본사가 우주 태양 발전용 서울의 발 사에 성공했음을 공식적으로 밝혔습니다. 일각에서는 그 서울의 진의에 대한 파장이 일고 있습니다. 도대체 어떤 서울이 급래 그러는 것일까요? 자료화명을 준비했 습니다. 함께 보시지요.

페스크림 앞에 앉아 일무를 보며 TV를 청취하면 한 여 성이 시선을 TV호 고행시킨다. 화면에서는 인공위성의 CG가 흘러나오고 있다

TV: ···우선 지상의 수신시설에서 유도신호를 송신합니다. 신호를 받은 발전위성은 거대한 거울을 통해 태양 광선발전을 하여 발생시킨 전력을 마이크로웨이브로 변환시켜 지상의 수신시설로 보냅니다. 지상시설은 그것을 다시 전력으로 변환하여 세계각지로 공급한다는 것입니다.

TV 아니운서: 하지만 과연 요즘 같은 불경기에 이런 대량의 전력을 공급할 필요가 있는 것일까요? 또 마이 크로웨이브가 인채에 어떠한 악영향도 미치지 않는 것 일까요? 미카도 그룹은 TV를 보고있던 이성이 갑자기 무엇가가 생각난 듯 정선 없이 취보도를 두들기며 검색을 시작했다. 화면에는

한 금발 소비와 함께 '대하도 그들어 용적이기 시작했 음, 필요서 목표를 의 제거를 허용'이 라는 매시지가 때 오른다.



의문의 여성 : 제길! 한발 늦었나?



보통답을 닦로 한 해 눈이 흥납리는 방 하늘을 집주하는 한 대의 웹가에서 웹이 꺼나갔 및 개의 검은 물체가 중에에 이끌 리듯 지면을 함해 집

주하고 있다 한 인기의 지통을 풀고 땀이 처박한 그 물체들 은 절개의 경직 후, 인간의 모습을 갖추기 사작한다. 주변을 즐러보는 리대인 듯한 사내의 시선이 백년로의 사진들에서 명준다. 병금 쩐 의문의 여성이 법류하로 찾면 소비의 사 제 , 음산한 비소가 얼굴의 대부분을 가리고 있는 강철 마



소크통사이로스마 나온다, 20억의 선호 화 함께 그들은 위한 원을 깨려 화대를 두 팅 사냥개 마냥 그 소녀를 찾아 지붕이 서 지붕으로 뛰어다 나비 고요한 행거리

를 해치기 시작한다.

플램 페이트 , 독 스토리트(Ood Street)에 위치한 평 백한 술집 , 이바에 뿐 장식을 맺고 일급 여기제기에 피

이성을 한 거구의 사내가 입구의 벽에 몸을 기대고 서었다. '불로!' 누군가 의 목소리에 어떻게 고개를 불리는 사내, 사진에 있던 공 발 소내가 개단을 올라오고 있다.



이 시계에 스퀘어 유레이지에서 500개 한 레드백 왕과 있다는 사실(48000년)

금발 소녀: 그렇게 무서운 표정을 짓고 있으면 손님들 이 검먹고 가게에 들어오지 못하잖아

불트라 불리운 사내:
하지만 이게 내일인

라발소녀:
그렇다고

해두지,



소비는 열은 파소를 남기고 가게 만으로 들어갔다. 약간 왜 침목 후 돌드는 박에서 몸을 때머니 이번만 함께 남간 데 체증을 싣고 및 눈병이 흩날리는 하늘을 올라다본다.

볼트 : - 봄 날씨차고는 어울리지 않는 날씨로군

금발 소녀 : 안녕하세요, 비스

바텐더: 여어, 도미나크, 녀석들이 기다리고 있잖아. 어

여 올라 가박

은용에 문산을 한 건강한 사내가 2층으로 올라오는 도 떠나크를 발견하고는 마시면 맥주를 들어올리며 손 역사 를 건네다.

도미니크: 느긋해 보이네. 코우

교우라 불린 사내: 워, 바운서가 느긋해 보인다는 건 그 만큼 가거가 잘 돌아간단 뜻이니까. 안 그래, 시온?

그러나 탁자 위에 병을 올려놓고 의자에 몸을 가대고 및 는 소년은 아무런 대꾸가 없다. 그리 두 분을 지긋이 강고 있을 뿐, 도마니크가 다가가 얼굴을 갖다 대고 가렇게 입사 를 먼저보지만 소년은 취임다는 뜻이 고개를 돌려버린다. 도마니크가 용칫 놀라 닦로 현 병짝 몰려낸다. 그래서에 눈 을 뜨는 소년. 왕고 잃은 병의 푸른 눈동자, 그러나 그의 데에서 올라나오는 많은 부드러와 보이는 눈빛과는 달리 쌀생일기만 하다.

시온: …이봐, 늦었잖아 뭐하다 온 거야?

도미니크: 에… 그 게 알이지…. …저 기, 시온? 생일이.

언제야? 시온: …생일? ··

갑자기 그건 왜? 불트 : (계단을 올라

오며) 서온, 교대시간이다.

시온: 그래 그래, 알고있어

코우: 그러고 보니 네가 O: 가게에 와서 가게를 난장판

으로 만들었던 날이 1년 전 오늘이었지

도미니크: (무시하고 나가려는 시온을 가로막으며) 그럼 오늘은 시온이 바운서가 된 기념일이네! …자, 이거(뭐즘

에 감추고 있던 펜 던트를 꺼낸다).

사은: …뭐야, 이 건?

도미니크 : 선물!



돌방제인 사례에 당황해하는 사온, 그 순간 아까 도마니 크의 집에 떨어졌던 일당의 자격들이 페이트의 현장을 돌 고 내려오가 시작한다.



画料 頭の連

- MSF×5 -

시온의 경우 : 물러서, 도미니코! 볼트의 경우 : 특수공작부대…?

코우의 경우: (드디어 움직이기 시작했군)

첫 스테이지답게 결코 어렵다고는 말할 수 없지만 조작계에 약숙해져 있지 않은 상행이라면 그때로 당할 수도 있다. 단, 여기서는 체력이 0이 되더라도 게임오 번기 되지 않고 계속해서 스토리가 진행되게 된다!을 본 본기는 없다… 대신 BP를 그만큼 못 얻는다…).

시온의 경우 : 도미니크!!

볼트의 경우 : 목표는 내가 아니라 도미니크…!?

코우의 경우 : 이런, 큰일이다~!

역명정청이 된 바 언어서 용제당착못하고 있는 도미니 크의 일을 걸어져의 사내가 가르다는다. 도명처리는 도미 니크였지만 사내의 제뻐은 손들릭은 그것을 이용하지 않

고·· , 계약들은 도미 니크 대신에 '시오 오오은!!!' 이라는 제 규칙을 넘게놓고 참 문을 통해시라졌다.



시온 : 뭐하는 놈들

OIXI- ?

블로: ~0 카도의 녀석들이다

시온:17

코우: 호오~. 아떻게 그리 잘 알고 있지?

시온: 미카도 본사로 가자!

코우: 잠깐만…. (핸드폰을 꺼내며) 친구녀석에게 확인 좀 해보고…. (전화에다) 아. 조금 확인해를 게 있는데….

??? : 설마 타깃이~?

교우 : 미카도 본사로 가는 제일 빠른 방법이 뭐지?

??? : 최악의 사태됐군, 잠깐만 기다려 봐. 말이보지…

코우 : 급한 일이야, 서둘러 줘

???: 중앙역에서 출발하는 MSD 특별 열차가 있어

코우: 외 그거 좋은 소식이 군! 몇 신데?

???:30歷章

코우: 말겠어, 지금 출발할게.

??? : 나도 올라쥬로 자원해주겠어.

코우 : 생큐, 니중에 한 턱 내자. (시온등을 돌아보며) 중

앙역에서 미카로 분사까지 가는 특별 열차가 있다. 볼트: 언젠데?

코우 : 30분후 시은 : 가자, 시간이 없어!

말이 제 끝나기도 전에 계단을 뛰어내려가는 - 여는 때 의 칭차형을 잃어버릴 시은을 보며 벌찍 일을 다물지 못하 는 코우,

볼트: 저 녀석도 마음을 연 모양이군 그녀에 대해선 말 야 ·

코우: 햇, 그런가?

만약 코우로 진행을 하고 있다면 코우의 대사가 조금씩 추가되는 것이 몇 군데 있는데 공략에서는 이 부분을 빨간색으로 표시하기로 한다. 이 어밴트들을 모두 보고 마지막 보스를 코우로 쓰러뜨리면 엔당 후에 리안과 싸울 수 있게 된다.

그러나 이 열 광장마 도착한 사은들을 따중 나온 것은 장복하였던 과학이었다.

시온: 아직 있었나?

코우: 그래… 그것도 떼거지로 말이지….

볼트 : (손가락을 우둑거리며) 그냥은 보내주지 않을 작 저 가오대

정 같은데…

《 外面数点用的

MSF×5

시온의 경우: 그럼 함으로 뚫고 지나가야지! 불특의 경우: 안됐지만 상대를 잘못 봤어.

코우의 경우 : 시간은 너무 뺐지 않아 줘

시온의 경우: 시간을 많이 맺었어.

불트의 경우 : 목수공작부대가 마을 안으로 처들어

음 줄이야~,

교우의 경우: 뭐 엑스트라들의 말로가 다 0 렇지 뭐

불료 : 저건 뭐지? 시은 : ~?

생의 시선 용이는 중앙에 영구 와이서 이쪽을 내려다 보고 있는 점 은 프범이 앱 있다. 사온만 을 증준 하다



보면 그 표범은 이내 고개를 둘만<mark>고는 연하고 자원에 있</mark> 있나는 듯이 순식간에 자취를 <mark>경화바였다.</mark>

볼트 : 저 검은 표범과 아는 시인가?

시운: 아니…

코우 : (시온의 어깨에 손을 얹으며) 서두르자 이러다 기차 놓치겠다.

시온: 그래~!

역 일이 도착한 시온 열행 일광 주위를 생<mark>피다 행급하</mark> 교계를 빠는 사용에게 불트가 많을 건넸다.

불툐ㆍ무슨 일이 아?

시온: 겸비병이다 -

불트 : 과연 엄중한 경비로군…

코우: 시간이 없어!

시운: 그럼 정면들파를 할 수밖에.

경비병 : (시온 일행을 발견하고) 이봐. 너희들 여기서 뭐

하는 거야!!

- 他三型 스틱の社会 SECURITY GUARD ×3

시온의 경우 : 말해줄 필요가 있니?

불표의 경우 : 말하면 통과시켜 줄 건가?

코무의 경우: 앞하지면 무임승차지

시온의 경우 : 차표는 필요 없을 것 같군

볼트의 경우: 미안하지만 갈 길이 바빠서….

코우의 경우: 수고하십쇼~.

코우: 저 기차 같은데.

불트 : (떼거지로 몰려나오는 경비 병을 보고) 치잇…!

코우: 이 정도로 성대하게 우릴 맞이해 주리라곤 생각되

불트: 술술 기치가 출발할 시각 아닌가?

코우: 그래, 조금 후에… 출발에 맞춰 가치로 뛰어들자 구. 기적이 올라면 무조건 뛰고 보는 거야. 바보처럼 놓

치지 말도록

를로 : 내가 누구라고 생각하는 거야?

선료함스테이선 iller SECURITY GUARD x5

시윤의 경우 : 목숨을 걸만큼 가치 있는 일인가? 아 니면 비케

블로의 경우 : 그 정도 숫자로 날 막을 순 없어!

코우의 경우: 이런! 정말 귀찮게스리…

승리조건에는 시간 내에 적을 다 쓰러뜨려야 한다 고 되어있는데… 시간 내에 쓰러뜨리지 않아도 아무 상관이 없다. 적을 다 쓰러뜨리거나 45초를 끌면 클 리어, 어떻게 즐리어 했느냐에 따라 약간의 무비 변 회가 있지만… 역시 분기는 없다….

시혼의 경우: 기차가 출발한다!

불호의 경우: 시간이다…

코우의 경우 : 이런, 서둘러야겠네.

불료 : 기까스로 탔군…

코우 : 이 열차는 연료운반차량 같은데…? 가까운 시일 내에 서름을 띄운다는 얘기가 있었으니까 아마도 로켓

시은: 도미니크도 여기 타고 있나~?

불트: 이까 그놈들은 특수공작부대야, 도미니크는 이미

마카오 본사로 옮겨져 있을걸 코우: 정말 자세하도 알고있군

연료겠군

갑자기 올리는 사이텍 소리,

시은: 제갈 -!

불트: 물킨 건가?

코우: 그렇게 난리법석을 피워놨으니….

확성기의 목소리 A: 마지막 차량에 침입자가 있는 듯하 다. 즉시, 확인하도록, 단, 총은 사용하지, 마라, 로켓 연료

를 싣고 있으니 말이다. 알겠나, 얘키드너?

에키드너라고 불린 여성 : 오케이. (부하들에게 몸을 돌 리면서) 손님이다. 상대는 무임승차이니 만큼 정중하게

내쫓아드라도록 하자!

코우: 추뉴~~~ 여기 있다간 얼어 돌아가시겠다!

불트: 그럼 만의 로 들어갈래?

시온: (경비병들 리를 듣고선) 그렇



이 뛰어오는 발소 이 개의 중 유열하게 해스트 모장이 있는 케릭터

필요는 없는 것 같은데

SECURITY GUARD X3 SECURITY GUARD X3

시온의 경우 : 놈들에게 도미니크가 어디 있는지 물 어보이겠어!

불류의 경우 : 미침 잘됐군. 용이라도 녹여불까? 코우의 경우: (처원이 오기 전에 정리를 해둬야겠

에키드너 : 차표가 없다면 돈을 내셔야지. 물론 요금은

비싸겠지만 말야. 시윤 : 도마니크는

어디 있지!?

불卒: (시온의 앞 으로 나서며) …모 랜만이군, 에키드



에게드너 : 너, 넌? ·····봄드!? ···그 때 확실하게 숨통을 끊어놨었는데

불투 : 그랬었지…. 하지만 지금의 난 네가 일던 애전의

불트가 아냐. 이번 앤 네가 지옥여행

을 할 차례다.

에키드너 : 흥! 그 렇다면 이번에야말 로 확실하게 끝내 주머 네 친구들과 함께 말이 아



HED HARRY B

ECHIDNA / SECURITY GUARD x2

시혼의 경우: 그렇게 될까?

불트의 경우: 그건 힘들걸, 에키드너!

코우의 경우: 닥치고 있으면 이쁠 텐데 말야~~!

첫 보스전이라고도 할 수 있는 에키드너전(職). 이 후의 보스천은 모두 보스만 쓰러뜨리면 클리어가 가 능하기 때문에 귀찮으면 보스 하나에게만 애달러도 된다. 물론 포인트를 노란다면 에기는 달라져겠지 만… 에커드너의 의외로 간 리치만 주의한다면 그 다지 어려움은 없을 듯.

시온의 경우 : 도미니크를 어떻게 할 작정이지? 불트의 경우 : 어찌된 거나, 에키드너 난 아직 싶아

코우의 경우: 그렇게 가만있으니까 제법 확출만 하잖아

이키드너: …이즤 끝나지 않았어. 다음에 만날 땐 원한 용 품은 여자의 무서움을 앞게 해주마! (달리는 열차에서 강으로 뛰어내린다)

교우 : 볼틱, 그녀랑은 무슨 관계야?

불트: (갑자기 들리는 비행기 소리에 반응하며) 신세한 탄 에기는 나중에 하도록 하지

코우: (왔군~~!)

갑자기 상용에서 나타난 한 대의 비 영기가 열차의 앞을 막아서더니 기관용 공격을 해오기 시작



코우: 우윗! **코우:** (이런, 너무 과격하잖아…. 조 금 적당하 좀 해주 면 어디 덧나내)



확성기의 목소리 8 : 캡틴 지금 공격으로 인해 브레이 크가 고장났습니다!!

확성기의 목소리 A: 뭐, 뭐라고!? 정거장이 코앞인데!!

사은: 브레이크가 고참이라고?

코무 : 이 열차엔 로켓 연료가 적재되어 있어! 이대로 역 에 부딪힌다면…!!



불트: …연료차량을 데어버리자

코우: (정말이지 미건 좀 너무했다구, 리앤)

불트 : 연결부위의 락 은 카드카로 열게 되 어 있다

코우: 그럼 카드키는 어디 있지?

#트ㆍ운전석에 있겠지

시은 · 길이 막혀있는걸'

이게 도와주는 거냐

불트: 이 차량 안에 있기를 비는 수밖에…

코우: 이봐 없으면 어쩌려고? 불로: 그러니까 반다는 거다.

시온의 경우 : 시간이 없어! 불트의 경우: 시간이 없군…. 교우의 경우: (제길, 리안 녀석)

여기서 카드 커를 찾느냐 못 찾느냐애 따라 이 계임 유일한 분기라 할 수 있는 분 기가 발생한다. 뭐 그래봤자 서나리오에 영 향을 주는 것 도 아니고 단



카드는 이 세 군데에 있는 박스 앞에 몰래 어어 캐릭터를 이동시키면 인대특별히 배 문을 누르거나 할 필요는 없음! 카드키는 파로 측정한 박소애 들어있는 것이 아니라 핸 마지막에 여는 박스야 들어있다. 참고 국 26초를 넘기면 카드카를 찾지 못한 투 트로 진행되어진다

순히 이 다음 전투에 나오는 적의 수가 물러지는 것 뿐(…). 카드를 찾으면 적이 더 않이 나오게 되는 반 면에(그만큼 BP를 더 많이 얻을 수 있다) 카드를 옷 찾으면 방화 서터가 작동하게되어 서터가 닫히기 전 에 종료를 통과해이만 한다(5번 있음). 카드를 못 찾 는 무트까지 공략한다는 것은 처절한 지연 낭비란 생각이 들기에 여기서는 카드를 찾은 루드만 심기로 하였다

시온의 경우 : 찾았다! 볼트의 경우: 코우의 경우: 이건가?

코우: (떨어져나가는 차량을 바라보며) 이얏호! 해냈어! 불트: 아직 안심하긴 일러 브레이크는 고장난 채나 77

열차가 따라도약에 충돌을 하기 전, 세 명의 그렇지가 문을 통해 플랫폼으로 뛰어내린다. 기차의 충돌과 함께 불 꽃에 웹싸이는 구내,

코우: (시온의 어깨를 톡 치며) 휴우~~ 가까스로 살았 군그래

₩트: 인심하지 마 라여간이미미카 도의 영토야 시온: 서두르자!



원래 미국에서는 남자자리 어깨들우를 다 시야 서러가 닦이가 전 취육보 취급받는다(실험임)

시온 열행이 건물 내부로 들어갈과 등 시작했다.

書車: 이런! 방화 셔터가 작동하기 시작했어.

시온: 갇히면 끝이란 얘기군

교우: 어쨌든 더 미상 뒤로 몰라설 순 없게 되었네. 가자! (경비병들이 앞을 가로막자) 이런 비상시에도 공격해오 다니… 정말 열심하도 일하시는군

비상통로

SECURITY CHIEF ×2 / SECURITY GUARD ×3 SECURITY CHIEF ×1 / SECURITY GUARD ×4 SECURITY CHIEF ×2 / SECURITY GUARD ×2

시온의 경우: 에에이! 내 앞을 가로약지다! 불투의 경우 : 살고 싶다면 머서 피난해!

코우의 경우: (뭐, 나도 남 말할 처지는 옷 되지 만…)

계단을 두 번 올라가 EXIT라고 되어있는 문까지 도달하면 클리어가 된다. 경비병은 무시해도 상관이 없다는 에기.

불료: (문을 살펴보며) 비상구 같은데? 시온: 밖으로 나갈 수 있겠나?

코우: …라고는 하지만 문은 여기밖에 없잖아

과감하 문을 연 그들의 눈앞에 들어온 풍경은 높은 고층 별당 사이로 그들의 행방을 수세하고 있는 수많은 데이케 리아들이였다.

불투: 에어캐리어라… 우리들을 찾고있는 게 틀림없

코우: 산 넘어 산이로군 - 이제 어떡하시려우?

시온: 한 대 빌리도록 하자

고우: 어머리! 아주 후~울통하신 계획 아니신가 한 대

주세요 - 라고 부탁이라도 해볼까?

시온: 타이밍을 맞춰 뛰어내리는 거야.

●트: 이판시판이로군 시온: 좋았어! 지금이다!

볼트: (같이, 뛰어내리며) 이건 미친 첫이야! 나무어진 타

量士

검비병: 뭐, 뭐야?

CARRIER SOLDIER ×3-

시온의 경우: 찾고있는 게 우리들인가?

등트의 경우: 미안하지만 때어캐리어를 잠시 빌리

겠다

교우의 경우: 너희들이 찾고있던 침입자다!

캐리어 송자들은 피래미치고는 가드가 본론한데다 (철권도 아닌데) LK견제를 해오니 주의!

시온의 경우: 배는 우리가 접수하겠다

볼트의 경우 : 원한은 없지만….

코우의 경우: (너희나 나나 모두 힘든 직업에 종사

하고 있군…)

불트: (벌벌 떨며 애써 이쪽을 보지 않으려는 조종사에

게 다가가) 이봐 조종사: 이, 여?

불트 : 조종을 부탁

조종사 : 아. 알겠

습니다





이옥고 대카도 본 사 건물 상공에 들어 서는 에어케리어 위 의 시온은 창문 네더 로 보이는 - 죽은 뜻 이 누워있는 도마니

크의 모습을 확인한다.

시온: 도미니크 -코우 : 여 운전사 아저씨, 저기서 세 워주세요. (…라고 하며 고개를 돌리는 순간 이미 조종시는 낙하산을 타고 뛰어 내리고 있다)



따라운 사용 앞두고 되지만 도주 소식을 집안 편집장 실정과 비슷할 것이다실제로 이번 일이 종종 멸생한대

가는 조종사의 모습을 쫗으며) • • 모망쳤군 볼트가 검주니까 그런 거 아네!

불트: 치얏… (볼트가 대신 조총석에 앉지만 급작스런 사태라 제대로 조종을 하지 못한다)

코우: 이봐 지나쳤잖아!

불트 : 제길!! (결국 추락하는 에어캐리어)

코우 : 예휴~. 목숨이 몇 개 있어도 모자리겠군

불트: 살이있는 것만으로 감사해 두리구

코우: 네, 네. 알겠습니다~아

시온: (걸음을 멈 추며) 저 돔 틀림 없이 저 돔 안에 도

미니크가 있었어. • 불트: 그럼 가불

77:7

코우 : 간단하도 말

하는군 -



그러나 역사 본사 건물답게 정된 내부에는 목수 훈련된 경비건들이 깔려댔었다. 재빨리 풀숲 뒤로 몸을 숨기는 세

시온: 홈통한 애완동물을 키우고 있군 불트: 보통의 경비견은 아닐 거야.

코우: 개들에게 꼬리를 말고 도망치려고? 불트 : 닥치고 있어 걸라면 귀찮아진단 말야.

결국은 물래 숨이 들어가기로 첫 일행 그러나 너무나도 쉽게 걸리바라고 맛다. 순식간이 잠복하였던 적병이가 둘 권위이게되는데 .

불트: 육수공작부대…

코우: 이 엄중한 경계를 보신 여기가 틀림없군- 4 시은 : 역시 도미니크는 저 안에 있다는 건가!

ninie siel Tizziel . e.

MSFX3/WATCH DOG X2

시온의 경우: 내 앞에서 색 꺼져!!

불트의 경우: 조심해, 여기에서는 녀석들이 유리

코우의 경우: (늦지 않으면 좋을 텐데…)

처음으로 싸우게 되는 건공들은 의의로 귀찮은 적 를 일단 낮은 중단이나 하단 공격이 아니면 맞<u>질</u> 않 는데다가 스피드가 빨라 증거리에서도 갑자기 공격 을 해오곤 한다. 하지만 건강들은 이쪽의 공격을 가 드하지 못하므로 하단 강공격 등으로 다운을 뺏은 다음에 일어나는 순간을 노려 다시 하단 강공격을 사용하는 패턴을 사용하면 간단히 제압할 수 있다.

시온의 경우 : 도미니크…

불트의 경우: 녀석은 어디 있지?

코우의 경우: 이 놈들… 마을에서 만났을 때랑 움직

임이 전혀 다른데…

순간 흥언이 나타나는 그렇자, 바로 도미나크를 날치하 강면 그 사내였다.

불트 : 역사 여기 있었고

시온: 네 녀석!

무게츠(이것이 이 녀석의 이름): 소중한 여자를 뺏긴 거

분은 어떠신지? 분하신가…?

시온: 네놈을 홈센 두들겨 패준 다음에 돌려 받겠다! 무게츠: 안됐지만 그리 쉽지는 않을 걸 여기서는 무리들 쪽이 우리하니까. 넌 나한테 지게 되어있어. 영원하고나를 돌려 받지 못할 거야!!!!

The sale of the sale of

MUGETSU/MSF×4

시<mark>은의 경우:</mark> 이번엔 당하지 않겠다!

를트의 경우: 이간투시경!

코우의 경우: 이 자식 미친농 아냐~~?

우개초는 보스 중에서도 제일 약한 혹에 도는 보스 이다. 기술들의 달레이도 크고 엑스트라 소킬로 그 다지 쓸만한 것이 없어서 방심만 하지 않으면 쉽게 지지는 않을 것이다.

사은의 경우 : 두 번 다시 그 어느 누구도 일지 않을 가다.

불트의 경우: 이 녀석…. 인격에 영향을 줄 정도의 강화를

코우의 경우: 자, 공주님을 모시러 가자… 시온

코우 : (돔 주변을 한바퀴 돌고 나서는) 가까이서 보니 엄청 권군

불료: 여기서는 들어가기가 힘들겠는걸

사온 , 포기는 아직 일러! (옆에 있는 나무로 올라간다. 순간 어디선가 몰려 퍼지는 피아노의 선물) 이 국은

점은 그램도 피아 노 앱에서 피아노를 워고댔는 검은머리 의 이성, 등인 연주 를 멈추고는 자리에 서 웨이서머니 순식 간이 검은 표범으로



모습을 바꾸어버리는다. 그 이라중에서는 한 청년과 노 연이 도미나크를 잃어두고 대한을 나누고 있다

청년: 뭥, 도미니크를 갈레오스로 옮겨주게 일을 예정 대로 진행하겠다

용이라 불린 노인: 하지만… 위성제어설비는 아직 일천 의 폭발사고에서 복구되지 않았습니다



청년 · 무슨 소리가 왕 이렇게 오미니 교가 돌아와 있지 많은가 이제는 가 능하다고

웡: 그러나 **청년: 총수**의 명령 이다 옷

왕: 좌송하지만 제가 있어서 총수는 선대 또代)뿐입니다 당신을 기가도 물을 사리 사용을 위해 사용하고 있습니다 이 사실을 선대해서 이신다면 어찌 생각하실런 지 동생부을 생각하세리도 제발 4

청년: 그럼 힘으로라도 막아볼 텐가? 웜 사범 ?

불트 : 칭 밖이(서) 저 녀석이 두라간이다 코우 : 저 영감목 왜 싸우려하고 있지? 사은 : 사부 : ?

그것은 순식간이 뱀이진 데이었다. 전투 모여를 취하 고 데면 원의 가슴이 두리간의 정권이 관한 것은

뭥 구학 1

무리간 : 동양에선 - 사무를 뛰어넘는 게 제차가 사무에 게 할 수 있는 최고의 보답이라 한다지? - 이것이 내 보답이다 사범

쓰러져 있는 원의 등으로 두라인의 별 탁공치가 경제된다 경지과 함께 용이 균 이젠던 원의 용이 서 서히 풀어져 간다



시온 나달리 오며 안돼

왕·용사해줘라 시온 결국 미카도의 폭주를 막지 못 했구나

시은 사부 "

원 위를 부탁한다 (플싹,

시온, 사부?

두라간: 호오 - 너놈도 왕의 제자였다. 과연 이랫것 들이 고생하던 데에 타 이유가 있었군

시온 : (일어서며) 사부의 원함을 갚고 도미니크를 <mark>돌</mark> 려 받았다.

두라간 돌려 받은 것은 이쪽이다. 그녀는 내 동생이 니까. 시온 워. #

우리간: 뭐를 원하지? 지금까지 동생을 돌봐준 답해를 됐다.

시온 바보추름하지마!

두라간 어찌되는 해보겠다는 거나? 후후 1것도 좋 겠지 않도적인 힘의 채이란 것을 보여주마 너희들은 셋 이 서함께 덩려라 난한 손만 쓰겠다

DAURAGON/???

시온의 경우: 잘난 최온 내 후회하지 마라 불표의 경우: 나를 잊었다고는 하지 못하겠지 두라 가

코우의 경우 : 여유 부리기는 내

0 등이 ???라고 되어있는 검은 표범은 여타 건공 용과 마찬가지로 상대해주면 된다. 두리간은 한 팔 용 용인한 상태이니 만큼 여타(?)의 두라간들보다 는 악하다(사실 이 개암은 마지막 보스를 제외하고 는 이렇다 할 힘든 상대가 없다).



두라간에게는 투러너티 러서가 됐하지 않는다

시온의 경우

시문: 자, 다음엔 양손으로 덤벼라!!

무리간 : 웡 녀석… 이 정도까지 키워놨을 줄이야…

유트의 경우

두라간: 호오… 어쩐지, 어디서 보던 얼굴이라 했더 니…, 마직 살아있었니?

불로 : 네 녀석을 쓰러뜨리지 못하면 선대를 될 면목 이 없으니까

코우의 경우

코우: 입하고 실력이 맞질 않는군, 자, 도미니크를 돌려줘!

무리간: 홋… 너희들을 너무 알본 것 같군 하지만 여건 어떨까? (갑자기 철산고가 작열 링겨져 날아가는 시온) 시온: 쿠화!



두라간:
(도미니코 에게 다가 가며) 아주 재미있는 여흥이 었다만 이용은 더이상 늘어들

A 간이 없군 물론 도미니크도 말이자…

두라진의 손가락 선호와 함께 셋이 서였면 바닥에 깊은 구멍이 생긴다.

두라간 : 자아 때가 왔다. 도미니크…

비가 장대갈 이 쏟아지는 날 소녀를 등 에 업은 한 소 년이 육중하게 닫혀진 병원 문



을 두들기고 있다

소년: 제발 열어주세요! 동생이 죽어가요!!

간호사: (문을 빽꼽 열고선) 어머니! …부모님은 안 계시니?

소년:(고개를 젓는다).

간호사: 에…? 참깐만 기다려보렴. (문을 닫고선) 선생님! 선생님!? ………. (다시 문을 열고는) 미안 하게 됐구나…. 선생님은 자금 왕잔중이셔. 다른 병 원을 찾아보도록 하려무나 (철컹)

소년: (필시적으로 문을 두돌기며) 제발 부탁이에 의 여기가 마지막이라구요!! 동생을… 동생을 살려 주세요!! 흐흐흨…,

…이러지도 저러지도 못하고 그저 하릴없이 동생을 업고 빗길을 걸어가는 소년 옆에 고급승용차 한 대가 선다

신사: 무슨 일이니? -----이런 어서 이 애를 내 사 설 병원으로!

웡 : 분부대로 모시겠습니다.

용: 미카도남 께서 당신을 양 자로 삼으시겠 다고 말씀하셨 습니다. 단, 조 건이 있습니다. 청년: 조건~?



원: 당신은 미카도 그룹을 이끌어 나가기에 어울리는 인물이 되도록 합당한 교육을 받으셔야 합니다. 학문은 물론이고 심신도 같고 닦으셔야만 합니다. 청년: 알겠습니다… 꼭 이 온혜를 갚고 싶습니다. 원: 열심하 자신을 같고 닦으십시오. 동생분을 위해 서라도….

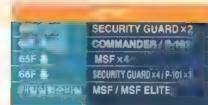
월: 엄격한 수 행도 꿋꿋하게 견뎌내시고 홀 통히 아버님의 뒤를 이으셨습 니다. 선대 총 수날도 마음놀



고 편히 눈을 감으<mark>상 수 있을 겁니다. 이</mark>제부터는 당 신이 미카도 그룹을 아끌어 주십시오.

도마니크 옆에 서서 회상에 장겨 있는 두간 값의 옆으로 다가온 검은 표범이 다시 이성의 모습으로 들어오더니 두 간건에게 몸을 기댄다.

여기서부터는 당분간 동료가 없다 혼자서 진행을 해 이란 한다. 따라서 누구를 선택하는가에 따라 전개에는 약간의 차이가 생기자만 스토리의 분기와는 아무런 상 관이 없으니 맘 편하게 선택하자. 동료가 없다는 것은 포인트를 맛이갈 녀석도 없다는 뜻이 되니 의도적으로 체인 보너스를 노리는 것도 괜찮을 듯



시온 루트는 간단히 앞해 미카도 빌딩 65층에서 66층까지 가면 되는 것이다. 정해진 무득는 없다고 보면 되지만(그래봤자 갈 수 있는 곳은 한정되어 있 으나 길을 잃는 일은 없으리라 본다. 아마도…) 각 층의 홀에 들어서면 다시 돌아갈 수가 없게 되니 주 의(…라는 것도 BP를 노릴 경우에만 해당되는 애 기) 처음으로 용장하는 로봇 계열 적인 P-101은 견 공들과 이찬가지로 가드를 하지 못하는 것은 물론 다운마저 되지 않으니 달레이가 적고 앞으로 전전하 는 특성을 지난 기술로 계속 몰아봄이자. 이것은 앞 으로 계속 등장할 로봇 계열 전체에 유효한 전법이 다. 개발실험준비실에 들어가면 컴퓨터에서 적들에 대한 자료를 읽어볼 수 있는데 마지막 것 2가지를 읽 으면 이벤트가 발생하여 강제 전투에 들어가게 된다 지면 관계상 모든 적에 대한 자료는 게재할 수 없지 만 마지막 2가지는 스토리상 중요한 내용이 모로 이 라에 실으려 했는데… 도미니크와 관련이 있는 A2 계획은 패스워드를 몰라서 내용을 읽을 수 없게 되 어있다. 따라서 하나만….

생체공학 응용 ॥ 바이오노이드 실험

PD-4 계획의 반성점을 살려 생채싫현에 의한 콜론 기술을 다양한 방향성으로 실험하는 계획, 최고의 성공에는 Kaldea, 현재의 기술로는 원래의 세포보

다 10년 정도 노화하는 결점 이 있다

이 자료를 본 무 앤 시온의 옛 여 자 친구인 칼다 아에 대한 외상 신이나온다



시온 루트에서는 두라간과 싸울 때 등장했던 흑표 범이 두 번 등장하는데 두 번째는 전투가 발생하게 된다 역시 공략법은 하단 강공격… 흑표범을 이기 면 표범이 여자로 변하고선 자기를 기억하지 못하 겠느냐는 말을 남기며 사라진다.



불트 투트는 그어맣로 단순의 국치다. 그냥 같이 펼쳐지면 펼쳐진 대로 그 같을 따라 진행하면 된다. 문제는 스테이지가 좁은 곳이 대부분이라 특기인 참 가를 제대로 구사할 수 없다는 점 정도? 개발실험준 비실에 돌아서면 약간의 이벤트가 나온다. 볼트: 멋져게 한판 벌여놓았 군. 시온인가, 아니면 코우인 가…, …보고 서? 선대 에이 전트(필자 주 : 볼트를 말함) 의 말살에 성



그나며 제일 포호답게 잡혀있다. 판 등등은 때 지면 문이 알리는 방을 같이할 않나 말 의살에 갖다릴 않나

공 구에카드너…!!

MSF MSF × II MSF × 4 MSF ELITE × II / PAIGI

교우 후트는 조금 특이하다 MFB방에서의 강제전 투 이후엔 교우가 적병으로 변장하는데 이후에는 적 과 조우를 하더라도 적의 행동에 맞추어 스. ㅇ, ㅇ, × 각각의 버튼에 대응하는 포즈를 제대로 취해주기 만 하면 전투를 희피할 수 있기 때문이다(물론 클라 면 전투)

복도 및 에어리어 : 적과 3번 만나게 된다. 참고로 적물은 스, ㅇ, ㅁ에 해당하는 행동을 한 번씩만 취해 오는데 이거, 원 소린고 하면… 첫 적병이 ㅇ에 해당하는 행동을 해왔고 두 번째 적병이 ㅁ에 해당하는 행동을 해왔다면 미지막 적병은 반으시, 스에 해당하는 행동을 해온다는 애기다(사실 별 중요하지 않은 얘기다. 이런 거 몰라도 누구나 클라어할 수 있는 난 이토이 므로…).

중암 정원 에어리어: 2(+1)번의 만남이 있다. 첫 번째 너석은 혼자서 계속 포즈를 취해대는데 불려도 상관없으니 어떻게든 따라해 보려고 노력을 해주자(단, ×를 누르면 전투에 들어가게 된다) 30번 행동을 일차시키면 통과 만약 여기서 실패한다면 딴 너석이 나오는데 이 녀석은 시작하자마자 ×의 자세를 취해온다. 괜히 어울어불하지 말고 이쪽도 ×의 자세를 취해주도록(참고로 ×버론을 사용하는 경우는 여기뿐이다). 물론 처음에 30번의 만남(가칭)을 성공시켰다면 ×의 녀석(역시 가칭)은 나오지 않게 된다. 또 아지막 녀석은 계속해서 움직이는데 행동 패턴을 읽고 하나만 제대로 타이밍을 맞추어 따라해주면 OK

흥 에어리어: 첫 번째 녀석은 버른 아이콘이 점엄하는 동안에 X를 제외한 아무 버튼이나 눌러주면 된다. 그 뒤에 나오는 2인조 MSF는 왼쪽 녀석의 행동부터 따라해 주면 끊김,어(2회 입력)

…이렇게 전투를 혁피할 수 있는 방법에 대해 장황 하게 설명해 놓았지만 이대로 따라해 봤자 특천 따 위는 일절 없는 것은 물론이요. 결론적으로 BP도 하 나 못 얻게 되므로 개안적으로는 싸워서 통과하는 쪽을 권장한다. 왜 좋은 주역 부루고 말로 하는가? 여기서는 3연조가 다시 만나게 된다. 그러나 같은 0 벤트라도 각각의 시점에서 바라보는 것이나 안큼 약간의 전개 차이가 있으니(그렇다고 공략에다 독같은 내용을 세 번이나 쓸 수는 없고...) 여기서는 가장기본적인 시온의 시점에서 기술하기로 한다.

사온은 소화위에 누워있는 도마니크를 발견하고 다가 서지만 말을 채 걸어 보기도 젠에 아름 속에서 나타난 손 에 의해 복어 즐러지게 된다.

시온: 크윽~~

무게츠: 공주님을 구축하러 온 기사가 된 기분인가?

순간 무게츠의 등적이 꽂하는 적 병사 하나, 불투가 이 슬랭거리고 있던 병사하나를 불잡아 먼진 것이다.

무게츠 : 이, 이 자식이~네

불료: 시온, 너무 방심한 거 아냐?

방금 전에 던져졌던 병사 : 제길, 정말 아프잖아, 불티!

(복연물 벗자 코우의 얼굴이 드러난다)

시온: 코우~~?

불트 : 색 잘 아울리는군 그래

코우: (옷을 벗어 던지여) ~남이새 어쩄은 이걸로 팀

재결성이로군

무게츠: 용서 못해~. 용서 못해~. 용서할 수 없어! 너 확들~! (나이트 비전을 뜯어 던지며) 내 인격 따윈 봉과 해도 좋아!! 너희들만 같아없어 버릴 수 있다면 ~!!

- Inic Nicl This

MUGETSU/MSFELITE x2/MSFx2

시은의 경우 : 도미니크를 앞에 두고 당할 것 같니!!

불투의 경우 : 이 녀석… 제 정신이 아내

교우의 경우 : 싸움에서 흥분한다는 건 패배를 의미

하지

시온의 경우 : 도미니크

불트와 경우· 어리석은 놈

교우와 경우 : 박 냉정해야 한다니까

1 4 11 1

시은 : 도마니크…

사은의 손이 도미니크의 빵이가 당자 도마니크의 눈까 좋아 파르르 멜리더니 천천히 눈을 뜨기 시작한다. 희미하 게 사이에 들어오는 사온의 얼굴을 맺어나 바라보면 도미 니크는 이내생황파악이 된 듯, 조용히 사은의 이름을 불러 본다.

도미니크: 사은…?

말없이 모<mark>마니크</mark> 를 끌어만든 사은,

도미니코 : 시온· ! 시온 : 바보··· 각정 했잖아

50대로: 첫



음이야, 날 일이죠 건~~ (눈을 감는다)

코우 : (서온의 어깨에 손을 얹으며) 저기… 방해하는 것 같아 미안하지만… 러브신은 나중에 해주지 않겠어?

볼트: 그래, 우산 탈출부터 하고 봐야지

시온: 마안해~, 자, 서두르자

코우: 어떻게 빠져나갈 생이지?

불트 : 어차피 어디든 경비는 엄중하겠지만 로켓 타워라

면 복잡한 구조가 우리 돌의 편이 되어줄 거야.

시온: 결정이군

불트: 오케이, 날 따라와

확성기의 목소리 : 로켓 타워에 침입자 확인 모든 로봇 을 경계모드로 전환한다. 침입자는 서를 에어리어로 향 하고 있다.

불료 : 제길, 생각보다 경비가 엄중한데 •

코우: 우린 도미니크까지 모두 4명이야. 이건 우릴 발견

해주십쇼 - 하는 것과 마찬가지라고

도미니크: 미안…

코우 : 아냐… 그런 의미가 아니라… (사은을 바라보며)

여기선 미끼가 필요하단 에기지

불류: 그렇군… 한 명은 도미니크를 데라고 여기서 탈출하고 나머지 들이 마까가 되어 경박를 분산시키도록 하자

코우 : 그런 누가 도미니크랑 함께 행동하지?



시온익 경우

시은 : (도미니크의 어깨에 손을 얹으며) 내가 함께

가겠어

도미니크: 고야워, 서온

코우: 쇳, 우리들은 들러리란 에기군

불트의 경우

불트: 내가 함께 가자

도미니크: 볼트라면 안심이지! …시설은 시온이랑

함께 가고 싶었지만….

시온 : 부탁해, 붙트,

코우의 경우

코우: 이 몸이 예스코트체드리죠, 아가씨! 도마나크: 예~옛? 어째서 코우랑? 아무래도 해안

HGII...

고우 : (머리 위에 손을 톡 얹으며) 해부른 소리 마.

시온: 부탁해, 코우.

다시 동료 없이 혼자서 진행을 해야 한다. 단, 이번 엔 토마니크도 같이 데리고 가야하는 데다가(물론 토마니크의 체력이 0이 되어도 개일오버) 승강기에 도달할 때까지 체력의 회복이 전혀 없기 때문에 괜 히 BP에 욕심을 부리다가는 게임오버를 당하게 된 다. 위험하다 싶으면 적을 피해서 곧바로 승강기로 향하는 전법도 고려해두자, 로봇들은 공격모선에 들어가도 공격을 당한 순간 공격모선이 캔슬되어 버리니 이름 노리고 될레이가 없는 공격으로 이급이급 체력을 강아먹으면 쉽게 클리어할 수 있다.

시온의 경우

도미니크: 저기, 시온?

시온: 몽?

도미니크 : 줄곧 네 결에 있어도 돼?

시온: 왜 그래. 갑자기

도마니크 : 난 여기가 싫어~. 웡 할아버지가 날 도망치

게 해주셨는데….

시온 : 시부가~? 도이니크 : 그 다음에 널 만났던 거야, 시온~.

시온: 도미니크…

도미니크 : 서온과 함께 살면서… 물론 처음엔 말도 별로 걸어주지 않았지만… 처음으로 자유용… 처음으로 행복

을 느꼈어…. ……같이 집으로 들어가도 돼?

시온 : (살포시 도미니크를 끌어안으며) 물론이지….

불트의 경우

도미니크: 저기, 볼트?

불트 : 왜?

도미니크: 나… 돌아가도 괜찮은 걸까? 난 여기가 싫어. 여기서 도망쳐서… 시온과… 모두와 만난건데…

블로: (도미니크의 어깨에 손을 얹으며) 시온도 널 필요

로 해. 그렇기 때문에 데리러 온 거야.

코우의 경우

도미니크: 저기, 코우?

코우 : 용? 무슨 일0,017

도미니크 : 나, 시온과 함께 돌아가도 괜찮은 거야?

코우:

도미나크 : 난 여기가 싫어. 여기서 도망쳐서… 시온과…

오두와 만났지…. 기게도 엉망이 되었고

코우: (최악의 사태만… 피하면 돼…) …걱정마십쇼 공 주님. 마스터가 말이자 사람은 아닌 것 같지만 의외로 꿍 쳐놓은 돈이 많아서 말아. 게다가 네가 온 이후로 시온

녀석도 사람이 긍정적으로 변했잖아

승강기에서 내려 서러운을 얻고 나가라는 순간 PD-4가 나타나 도미니크를 낚아체고선 반영하는 도미니크를 기 절시에 버린다.

PD-4: 걱정마시길···. 잠시 주무시게 해드린 것뿐 · . 당신도 자계 해드리지요···. 단, 영원하 말이죠···

시온: 제갈의

불트 : 그럼 우리들도 같이 자불까?

코우: 그런데 우리들은 불면증이 있어서 알아 · · PD-4: 3대 1이라… 그 정도의 핸디캡은 드려야지 · ·

원래 이 부분도 3인 중 누가 도미니크와 함께 있느냐
 에 따라 대사가 약간 바뀌지만 내용에 차이는 없으므로
 시온의 것만 싶었다

시온의 경우 : 엄청난 실수를 한 거다! 불트의 경우 : 말로 하긴 간단하지….

코우의 경우: 그개 무슨 핸디야 이쪽은 사람이라고!

PD-4의 축수 공격(?)은 가드 불능이지만 판청이 애매하므로 별 위협은 되지 않는다. 라이트닝 킥의 달래이가 상상을 초월하므로 아갈 가드한 다음에 반격을 노리자.

PD-4를 몰리치고 쓰러져있는 도미 나크에게 다가가면 는 사용의 앞에 여 번대 5대의 PD-4 가 나타난다. 편치 에 몰린 사은 일행 을 보고 절규하는 도미나크, 순간 위 성 제도의 연공위성 이 도미나크의 결규 에빗용한다,



도이나크는 말듯이었다

작성한 도미니크 의 의력에 간단이 나

가텍어지는 PO-4를, 그러나 도머니크는 PO-4를 모두 쓰러 뜨리고는 오버려로 생매가 되어 자신도 쓰러지고 만다.



갑자기 사용이 불쌍해진다.

시온의 경우 : 도··· 이···니크···?

북트의 경우: (두 라간 녀석! 도미니 크에게 무슨 짓

₩---?)

코우의 경우: (왯,

작동해버렸나?)

이때 갑자기 하늘에서 내려와 도비니크를 들어올리는 무게츠,

코무: 이 자식, 아직 살아있었나~~!?

무게츠: 당연하지…. 그러나 지금은 이 애를 거대 서를 갈레 오스에 계신 두라간님에게 갖다바치는 게 급선무다. 네놈들 을 박살내는 건 그 다음으로 메뤄두지!! (사라진다)

코우: 안돼!!

시은 : (털썩 무릎을 꿇고선) 저것이 - 도미니크--? 볼트 : 그녀는 두리간의 죽은 여동생이다

시은: 뭐 -1?

코우 : 어떻게 그리 잘 알고있는 거지?

볼트: 0,카도 그룹 총수 두라간은 어렸을 때 여동생을 병으로 잃었다… 총수의 자리에 앉은 두라간은 그룹의 자금력과 기술을 0.용해 여동생을 되살린 거야

시온: (불트의 멱살을 잡으며) 거짓말이야!

불특 : 사내는 예전에 선대 미카도의 스페셜 에이전트였다.

코우: 어쩐지 이쪽 사정에 밝다 그랬어

불투 : 내 얘기를 믿고 싶지 않다면 믿지 않아도 좋다. 그 러나 그녀는 날 필요로 하고 있어. 시온, 너도 그녀를 필 요로 하고 있지 않은가…?

표우 : 도미니크를 몰려 받으러 가야지? 진실이 알고 싶 다면 말야….

코우: (증원을 불러야겠다~)

코우 : 감상에 젖어있을 여유는 없는 것 같군, 시온.

書車: 갈레오스를 막아야만 해.

· INTERNALIBITE

LD-X1 /LD-15 x2 --

사은의 경우 : 자금의 나는 '적당'이라는 단어를 알지 못해

볼토의 경우 : 가자, 사은~~

코우의 경우 : 정신처리, 서온

시온의 경우: 더 이상… 소중한 것을 일을 수는 없어…! 불토의 경우: 갈레오스가 발진하기 전에 결혼을 내이만 하…. 교우의 경우: (거대 서둘이라…. 위성제도로 향하려 는 건가…?)

에카드너 : 잘도 지금까지 살아남았군 청찬해주마…

불료: 애키드너…!

에기도너: 무게츠도 PD-4도 이기지 못했던 너희들을 쓰러뜨리면 내가 최고가 되는 거지, 너희들을 쓰러뜨린 이 내가 말아!

불료 : …미안하지만 날 삼대해줄 시간은 없어

에키드너: 잘난 척 하지마! 넌 옛날부터 그랬어!! 스페셜 얘이.전투였던 시절에도 늘 내게 영령만 하고…!! 따놈들 용 절대로 갈레오스에 가게 할 순 없어!!

CHIDNA/LD-X1×2-

시온의 경우: 그 누구도 날 막을 순 없어"

불트의 경우: 알겠다. 여기서 결판을 내 주지…

코무의 경우: 정말이지 여자의 한이란

시몬의 경우 : 갈레오스는 어디, 있지?

코우의 경우: 갈레오스가 있는 곳을 가르쳐주지 않겠니?

에키드너 : 홍. 안 됐군…. 이제 술술 발사 태세에 들어 갔음 갈…





불트로 진행하는 경우는 전개가 약간 바꿨다

불트: 이걸로 끝이군, 얘카드너.

에키드너 : 제갈, 야작이야, 난 아직 더 싸울 수 있어!

₩트 : 너의 패배다~.

에커드너: 그럼 끝장을 내라 두라간의 선대 총수 암살에 가답하여 그 죄를 당신에게 뒤집어 씌웠던 나를

볼토 : (뒤돌아서며) 이미 승부는 끝났다.

에켜드너 : 내게 온해를 배풀 생각인가? 볼토… 당 신은 언제나 그랬어! 언제나 내 앞에 서 가지끈… 나 는 당신을 초월할 수 없어….

불토 : (발걸음을 멈춘 다음 눈을 감으며) 이제 그만

헤라. 에키드너. 미카도를 떠나 여자로서 살이라.

에키드너: *******(주먹을 부르르 딸며 입술을 깨문다). 참깐… 갈레오스라면 옆쪽의 도크에 있다. 두라간은 도미니크와 함께 위성으로 향할 계획이다.

#年: 뭐라고…!?

시온: 늦었니?

코무: 저, 저것이 갈레오스인가?

볼트 : 엄청나게 크군….

코우: (도대체 위하고 있는 거야! 시간에 대지 못한 건가~!?)

그 순간 구름을 가르고 나타난 일행의 비행기 - 여전에 일차를 공격했던 것과 같은 - 풀이 걸레오스를 공격하기 시작한다.

??? : 기다리게 해서 마안. 하지만 이 올라쥬 부대로는 갈레오스를 움직이지 못하게 시간을 끄는 게 한계야. 그 분에 에어캐리어로 갈레오스 내부에 잠입해 줘.

교우: (불가능한 일을 아무렇지도 않게 잘도 시키는군, 리안 녀석… 뭐, 이렇게 된 바에야 끝까지 말어들이는 수밖에)

시온: 뭐가 어떻게 된 거지?

붙으: 갈레오스가 움직이지 못하게 저지하고 있는 듯한데…

불티 루트라면 여기서 애키드너의 이벤트가 추가된다 애키드너 : …정보가 새어나간 건가?

코우: • • 좋았어, 우리들도 가자

불트: 어떻게?

교우 : 저걸로!

불트 : 에어캐리어로 쫓자는 건가?

시**은 :** 가자! 전투가들이 시간을 끌어주는 사이에! 코우 : 부스터가 점화되기 전까지 도달하면 좋으련만…!

블로: 서두르자…

에키드너: …#트

불료: 17

에키드너 : 죽으면 안돼…, 당신을 죽이는 건 내가 할 일이니까….

불료 : (입기에 이소를 어금으며) ······· (몸을 돌려 에어캐리어로 향한다)

시온들의 이어에인이가 강해오스 얼마 같은 것과 동시에 의본의 전투기들이 마치 선호나 한 것처럼 열제히 되각하기 사작했다. 그러나시온들이 강해오스에 내리라는 청나 강해오 소에서 하나의 그렇지가 이어해임이로 뛰어내리는데…

시은: 무게츠

무게츠: 히하하하하하!! 기다리고 있었다!! 이제 그 계 집도 두리간도 나하곤 아무런 상관이 없어~!!

불토 : 흑, 조종은 누가 하지?

주의 여기서 선택하는 캐릭터는 플레이어가 사용할 캐릭터가 아니라 에어캐리어를 조종할 캐릭터를 고르는 것이다. 따라서 무게츠와 싸울 캐릭터는 지금 고른 캐릭터를 제외한 나머지 등 중에서 하나를 고르는 셈이 된다.

무게초: 네놈들을 갈기갈기 찢어 죽여주다! 허하하하하하!!

에어케리어 -

MUGETSU -

시온의 경우: 그래, 나도 네농을 끝장내지 않고선 성이 풀리지 않을 것 같아!

불료의 경우 : 괴물녀석~

코우의 경우: 어느 쪽이든 떨어지면 지옥행이군 내

폭주 무게츠의 액스트라 소립은 강력하지만 달레이도 엄 청나므로 가드를 궁하고 있다가 반격을 노리도록 하자

무게츠: (에어캐리어에서 떨어지면서도) 아직 끝나지 않 있어… 아직 끝나지 않았다구…! 아직 끝나지…

순간 길레오스의 분사구가 정화되기 시작한다. 그리고 그 용영의 불길은 떨어지고 몇몇 무게츠를 강하면서 불꽃 의 꼬만들 남기고 대기중에 흩넘게 스러졌다.

무게츠: 우기이아액!!!

갈레오스의 기내는, 도비나크는 의식을 잃은 채로 투장 한 컴퓨터 기기의 연결된 의자에 앉아 있다.

두라간 : 자, 시작하자, 도미니크, 우선은 그 더러운 병원

부터다

빼양발전용 서를 이라고 되어있던 안 공위성에서 하나의 프디마 뛰어나온다. 이옥고 그 포신에서 한물기의 레이저가 발사되고 그 레이 저는 자구 표면의 어떤 지점 - 한 병원 건물-올 옆순간이 파괴시작버린다.



도미니크는 인공위성의 매인 컴퓨터였던



한편 갈랜오스의 멤버 인뱃이 에긴데 - 만약 원창이라도 비 뀌었다면 새 주인에게 앞이산 그이라면 날 관계실로 달리기면 RIMOICI 시은 옆형은 또 다

시 검은 표범과 맞닥뜨리게 된다.

시온: 너…

코무: 그때의 표범이잖아?

THE PARTY NAMED IN

시윤의 경우 : 대체 넌 누구야!?

블로의 경우: 이놈은… 보통 표범이 아내 코우의 경우: 두리간의 애완동물이란 애긴가?

여기서 나오는 표범은 간혹 변신을 하는데 이때 우 적시간이 존재한다. 뭐 인간형태라고 해서 못 아길 만큼 어려운 상대는 아니지만 그래도 가능한 한 표 범 상태를 노려서 연속적인 하단 강공격으로 승부를 보는 개 편하고 좋다.

???: 시 -온 - (쓰러진다) 코우: 시문 ?

시온 : 내 소중했던 사람이랑 닮았어…, 하지만 … 그 사

코우: 가자, 서온, 도미나크가 기다리고 있다. 이제 더 이상 그런 기억을 만들지 않기 위해서도…

시온: 그래 네

■ 불트의 경우 약간 대사가 바뀌지만 역시 지면 관계상 생략

마약 이 ???를 서온 부트를 통해 클리아했다면 ???의 정체가 밝혀지는 이벤트가 벌어진다(이미 아 는 사람은 다 알고 있겠지만~~).

의문의 여성 : 시은….

시은: ~?

의문의 여성 : 역시 날 기억하지 못하는군…. 그도 그렇지…. 지궁의 난 너보다 훨씬 연상이니까….

시온: 그런… 말도 안돼…! (달려가서 막 쓰러지려 는 여성을 부축하며) 칼디아~~~?

칼디아 : 나는 사고로 인해 그 존재가 말살된 것으로 되어있지….

시은: 사고가… 아니었단 알야…?

같다야 : 그리고 보다 인간에 가까운 도미니크를 만 듣기 위한… 바이오노이드 테크놀로지의 실험체가

볼트: 바이오노이드 테크놀로지…, 제갈, 두라간 녀석 네 칼디아: 그 사람은… 불쌍한 사랑이야…

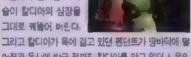
시문: 그 사람…?

할다야 : 두라간은… 고독해… 내가 걸에 있어주지

않으면…,

두라간 : 닥쳐#

갑자기 날아온 석사 술이 칼디아의 심장을 그대로 꿰뚫어 버린다.



어침과 동시에 방금 천까지 칼디아를 안고 있던 사온의 두 손에는 원인모든 딸림만이 남게 된다.

두라간: 이 내가 비아 오노이트 따위에게 동정을 받 음 출이(O;···,

시온: 이… 이 개 같은 자식!!!

불馬:0제 포기해라 두라간!

두라간 : 내게 거역하면 어떻게 되는지를 가르쳐주는 것 뿐이다. 내게 거역하는 놈들에게는 위성에서 무한의 에 너지를 퍼부어 주겠다.

교우: 위성을 이용해서 세계를 지배할 생각인가 내? 두라간 : 인간은 관리되어지기를 바라고 있어. 자신의 이 익과 관련이 없는 것이라면 눈도 돌리칠 않아~~ 권력에 는 발불고 온갖 아침을 떨면서도 자신들의 힘으로는 아 무 것도 하려하지 않아! 인간은 절대적인 힘에 의해 지배 받는 게 행복한 존재야

그 와중에도 두라간은 계속해서 지구를 향해 병을 쏘아댔다.

시은: 도미니크, 그만둬!

도미니크: "

투라간 : (제어판을 주먹으로 치며) 왜 그러는 거야. 도미나크!? 불트: 네 여동생은 네가 잘못된 생각을 가지고 있다고

알하고 있는 거야.

두라간: 여동생이라고~? 이 조집한 인형 쪼가리가~!? 서운 : 자기가… 도미니크를 만들어놓고선…!

두라간 : 양손으로 상대해 주겠다… 날 여기까지 옳아를 인 상으로 말이지~~!

시온의 경우: 네늄만큼은! 네놈만큼은 용서 옷해. 두라간…!!

불트의 경우: 선대의 원수를 갚겠다

코우의 경우 : 이제 몰라설 곳은 없다! 진짜로 상대해 주아~~

두 번에 걸친 말의(?)에 의한 세 번의 부활을 하는 두라간(세 번째 모습은 세 번째 플레이 이후에만 등 장한다) 반면에 이쪽은 체력의 희복이 밀절 없으므 보 확고한 가드가 필요하다. 자신이 없으면 도망다 나다가 두라간이 다른 이군 캐릭터를 공격하고 있을 때 뒤에서 공격하는… 이주 깨끗한 방법을 사용하기

시온의 경우: 쓰러뜨렸다… 쓰러뜨렸다구, 토미니

불트의 경우 : 저 세상에서 참회해라~

코우의 경우: 엄청난 녀석이군… 내 실력을 모두 발휘하게 만들다니….

두라간 : 네놈들은 결코 0 해하지 못해~~ 어린 시절의 골 욕을…. 조작의 최고 권력자만이 가질 수 있는 이 분호를 내 시온의 경우: 원한 따위로 싸우는 녀석에게 잘 성심내!

물트의 경우 : 자만하지 마라, 투라간! 코우의 경우: 이, 이거 거, 거짓말이지…?

두 번째 두라진에게는 가드불능기가 있다는 것을 숙자 해두지(물론 랭크가 낮을 때는 사용하지 못한다).

두라간 : (피를 못하며) 바, 바보같은….

시온의 경우 : 나는 비문서…. 생명을 걸고 싸우는 게 내 직업이다

블트의 경우 : 어리석은 녀석….

교무의 경우 : 임무완료 ··

두라간 : 후하하하하… 하하하하하하하나 좋아, 아 주 좋아 이렇게까지 날 끓어오르게 만드는 놈들이 있으리라군 생각도 못했어. 지금까지의 무례를 사과 하마, 이제 더 이상 어린 사절의 굴욕이건, 어리석은 민중동에 대한 분노건 상관없다. 처음으로 내게 아 쾌감을 맛보게 해준 너희들에게 진심 어린 감사를 표한다. 이 기쁨을 가지고 전력을 다해 싸우겠다!! 시온의 경우: 전력으로 덤벼라! 난 그것을 뛰어넘어 0 겨쭈겠다

볼트의 경우 : 덤벼라, 뚜리간! 지금이야말로 선대 와… 나의 굴욕을 갚아주고야 알겠다!

코우의 경우: (이런 말도 안 되는 · · · · 두 번 다시 만나지 못하게 될지도 모르겠군)

세 번째 뚜라간은 기술들의 위력은 높지만 달레이 도 덩달아 큰 편이기에 오히려 두 번째 우리간보다 는 쉬운 편이라 하겠다.

사은의 경우 : 그 정도의 실력을 갖추고 있었으면 서… 바보지식…

불트의 경우: 하아… 하아… 미카도 총수님….

코우의 경우: 해냈어!! (리안…)

시온: 도미니크!

도미니크: ----사온? (시온이 도미니크를 안아 올린다) 나. 무서운 꿈을 꿨어…. 수없이 많은 사랑을 죽이는 꿈…

시은: 그저 꿈일 뿐이야. 이제 더 이상 그런 꿈을 풀 일

은 없을 거야. (불어안으며) 안심해.

불트: (들을 바라보고 있다가 문독 생각이 된 듯) 이런~~ 교우 : 이대로 라면 위성에 들어받겠어! 궤도를 바꿔봐. 종트.

등트: 이건 에어캐리어가 아니라고!

시은: 제결

도미나크: 무목

시온: 응 ?

토미니크: 뒤쪽이야~, 이 커다란 배의 뒤쪽 부분으로~

지구에 돌아갈 수 있어….

교우: 무슨 소리야, 도미니크?

토미니크: 무서운 꿈에서 봤어…. 이 커다란 배는 돌로

분리가 돼~

볼트 . 꿈에서…?

도미니크: 정말이야

시온: 난 도미니크

름일어

도미니크 : 사은…

코우: 거기에 거는 수밖에 없겠군.

블트 : 난 걸겠어

코우 : 그럼 결정났



골국 위성과 길레오스의 앞부분은 우주의 인지가 되고





우주를 떠오는 우리간의 중단표했는

토미니크: 시온… 그 무서운 꿈은 현실이었던 거야…? 서운: 걱정하지마 더 이상 그런 꿈은 꾸지 않을 거야.

시온의 경우

도마니크가 시온에게 몸을 기댄다, 지긋이 도미니크를 바라보면 시온이 장시 눈을 들려 이번에 우주 공간 퍼펜으 로 사라며 가는 잔에들을 바라본다.

시은: (편히 장들어라… 칼디아…)

불트의 경우

불트: (당신의 원수는 갚았습니다…. 🏻 카도 홍수님…)

코우의 경우

리안의 전화: 수고했어 돌아가거든 푹 쉬도록, 다음 임 무에 대해선 다시 연락하지

코무: (정말… 이 여잔 너무 심하게 부려먹는다니까…)

시온의 엔딩

코우: 정말이지 따분해죽겠군. 그 시건 이래에는 가게도 조~용하고…,

시온: 이화, 우리가 할 일이 없다는 건 그만큼 세상이 평 온하단 애기야.

코우: 뭐, 그건 그렇지만… 지칫하면 내 실력이 녹습까

봐 해서 하는 예기자

書戶: 교대시간이다. 시온.

시온: 그래, 알고있어

그러나 본 앞에서 꾸벅꾸벅 즐기 시작하는 사온,

??? : 이봐, 이 가게 의상도 받니?

시온:!!

도미니크: 바운서가 좋고 있으면 어떡해

서운: 그렇군….



도미니크: 아네 (시온 에게 뛰어 다가가며) 그 거… 걸고 있네!!

사은: 팬던트는 걸라고

있는 거잖아?

도마니크 : 기뻐~! 고아

시온: 그러고 보 나 이직 말을 안 했군

도미니크:월 ? 시은: 고마워

도미니크:에 ?

시윤 : 이 펜던트

서온: • •

조~용하고…

온하단 에기야.

도미니크: 🖖



도는 이 다음이 말을 이 때문을 장면이 나오는데 사진이 위탁 어두워서 싫질 맛을 다 마음의 눈으로 상상을 하시길

볼트의 엔딩

불료: 그래서, 도미니크는 그 후 어떻게 지내고 있지?

에 평소의 토미니크로 들어왔으니까

언젠간 알게 되겠지

사은 : 문제없이 잘 지내고 있어. 위성이 없어져준 덕분

볼툐 . 우리가 늙더라도… 그녀는 나이를 먹지 않을 테니…

사본 : 그때가 모면 내가 말하겠어~~. (자리에서 몸을 일으켜 세

코우: 청많이지 따분해죽겠군. 그 사건 이래에는 가게도

시혼: 미화, 우리가 할 일이 없다는 건 그만큼 세상이 평

우며) 하지만 그때까지는… 평범한 삶을 살게 하고 싶어~

그래, 네 말이 맞을 거야~.

코우: (계단을 올라오며) 불트, 네 차례다

첫 부분은 서온과 동일

불투 : 홋·네 마음대로 해·-

볼트: 이아, 그렇군…

마 알겠지, 볼트?

불투 : 에키드너…

을지도 모르지…

등표: 메이나

도미나크 : 시윤~네

코우: 변함없이 생기발활한 아기씨로군….

도미니크: 예? 코우는 어디 아파?

코우 : 아니, 물론 건강 그 자체지!! 몸 구조 자체가 바운

도미니크: (가게로 들어서며) 그러니까 그쪽이 훨씬 나

에키드너 : 이 가게는 이직 바운서를 모집하고 있나?

에키투너: 당신들이 여기서 바운서로 일하고 있을 정도

에키드너 : 나보다 강한 남자가 있다면 그렇게 살 수 있

에키드너 : " 그 이름으로 부르지마! 내 이름은 에캬드너이비

코우의 엔딩

불트 : (시온…비 말이 맞음 것 같다…)

니까 나 정도면 단번에 채용이 겠지?

불트: 여자로서 살아가라고 알했을 텐데….

서를 위해 태어났다고 해도 과면이 아니니까!

도미니크: 그래, 건강이 최고지!

불료: 코우, 교대 시간이다

코우: 알겠어!

코우가 계단을 내려갈 때, 휴대폰이 울리기 시작한다.

리안: 위점은 없어졌지만 타깃의 감사는 계속하기로 결 정이 났어. 후임도 결정났으니까 느긋하게 휴가라도 쓸 기는게 어때?

코우 : 아마, 그 문제에 대해선데… 내가 계속 이어서 할 수 없으려니?

리안 : 안 되는 건 아니지만… 같자기 웬 삼경의 변화?

코우 : 뭐 그냥… 변덕이라고 해두지…

리안: 상부에 보고는 해두겠지만… 절대로 입무에 사정

(私情)은 개입시키지 말도록! 알겠지?

도미니크의 목소리 : 그러니까 정신 차리라고 시온

코우 : (한 번 고개를 돌리고선) 알겠어~~.

앞서 밝힌 대로 목수한 조건을 만죽시키면 동장하는 숨 겨진 캐릭터 2명(바운서 수착 #5 참조)에 관한 이벤트도 실도록 한다

시온의 엔님에서 시온이 조는 부분(시온의 회상)에 등 점한다. 0 기본 자돈 대시의 변화는 거의 없다(본문은 이 겠을 경우)

형 : 잘 들어라 시온 혹시 내가 돌아오지 않더라도 걱정 하지 말이라

시온 사무 ?

월 : 그저 네 실력을 향상시키는 것이만 신경을 쓰도록 해라. 차 덤벼라 - 1동안 쌓아온 수행의 성과를 내게 보여줘라.

달렸다. 너의 무술을 너를 위해서 써서는 안 된다. 너는 고독하기 때문에 교토혹 강해질 수 있었지만 이 이상 절

도미니크: 왜 열심히 일하고 있네!

불트: …별일은 없었다. 도미니크?

도미나크 : 당연 애전보다 더 팔팔하다구 (불트에게 다 가와서 불투의 얼굴물 살펴본다)

불트: 응? 왜 그러는 거야?

도미나크: 최근 느낌이 상당히 부드러워졌어. 볼트.

불툐 : 그거 큰일이로군…

도미나크: 어째서? 불트 : 자칫하다간 여기서 잘려버릴 테니까~~

도미니크: 그래도 손님은 늘텐데…? 바운서는 가게의

이익을 최고의 목표로 삼아야잖아.

대로 고독해지면 안 된다는 에기다. 마음을 열고 타인약 마음을 받아들일 수 있게 될 때, 비로소 더욱 강해질 수 있다. 마음이 한 그런 것이다…

리안 콜드웰

코우: (기지개를 키며) 자, 오늘은 내가 마지막이니까 술 슬 가게운을 닫아볼까? (또 다시 올라는 휴대폰 소리) 쳇 본업이 남아있었다~?

리안: 가게 문달는 시간에 이안하지만 하나 더 부탁함

게. 이서 중암공원으로 가보도록… 코우: 뭐야, 갑자기… 다른 임무인가?

라만 : …기보면 알아 (찰칵)

라안: 기다리게 했나?

교우: 리앤

리안 : 삼부의 저렴이야. 당신과 싸우래.

코우: 뭐, 뭐!?

이겨울 경우

코우 : 어떻게 된 거야…?

리한: 시험이야. 내게 잘 정도라면 타깃의 감시는 말할 수 인오니까

교우 : 날 믿지 못하는 모양이군

리안 : 어쩔 수 없잖아. 당신이 제대로만 대처했더라면

그 정도의 시건까지 발전하진 않았을 거야.

코우: 그래서 ~ 어쩌려고?

리안 : 한격이야. 계속해서 임무를 맡기도록 하지. 그

럽… (돌아선다)

코우: 이, 이봐 장깐만 간만에 만났는데 그냥 헤어지기

리안: 알했을 텐데 임무애 사정은 공물이라고 (떠난다)

코우: (정말~ 뭐 같은 직업이로군~)

코우 : 왜, 왜 그러는 거야…?

리안 : 시험이야. 내게 잘 정도라면 타깃의 감시는 말할 수

코우: 그래서 결과는?

리안 : 안됐지만 해임이지. (돌아서서 떠난다) …라고 알

할 예정이었지만 계속 그 명무를 맡기도록 하지

코우: 그, 그래도 괜찮아?

라안 : 당신이 제대로 그 엘 감사 옷한 것도, 사태가 그렇 게 번진 것도 모두 사실이지만… 어쨌든 해결한 것도 당 선이니까

코우 : 해야~. 임무에는 사장을 개입시키지 않는 게 야

니었던가? 리안: 잘난 척하지마. (떠난다)

코우: (이거야… 앞길이 헍난하군)

엔딩이 끝날 때 조용 및 장의 CG가 나오는데 아는 공 략을 잘 읽어본 사람들이라면 그 뜻을 충분히 이해할 수 있을 것이다. 그래도 마해가 안가는 사람들은 불투 엔당 **율** 다시 한 번 읽어보도록



묘지 앞에 서있는 도머니크



그녀의 목에 걸린 문단론논





로당 화면 대신이 나오는 아이케차에서는 각 캐릭터의 각거 및 배경 스토리를 일계 해주는 간략한 대화가 나온다. 공략을 다 위 Ori는 사람은 이제 이 아이케치를 한번 읽은 다음 다시 한번 공략 을 되어보도록 하자 새로운 길이 열리리라-

시온의 아이라까

13,4 74

및 아직서 따라오는 게나?

사은 국도 강해질 수 있는 건가?

형 그것은 비 마음어기에 달렸다

시온 : 저기--- 날 저자로 받아 줘!

월 : 나는 제자를 우지 않는 주의다. 벌써 아무워졌다. 집으로 EOF7F7H2

시온: ----

월 : 왜 그러는 게나?

시윤 없어 ---- 울아갈 집 따위 --

11년 찬…

시온 하의 취약…

황 뱀씨 한계인 게냐?

서운 : 그, 그렇지 않아! 배가 고파서 힘을 못쓰는 것 뿐이야!

물 : 후 · 승무옥 하나는 살만하군 시문 다 다음에 뭘 하면 되지?

8 0 절벽에서 뛰어내려 모거라

시온: 아 알았어-

불 : 이, 이봐. 농담이야! 자, 법이나 먹으러 가자.

9년 전…

여자아이 : 뭐하고 있어?

시온: 보면 몰라? 수행중이잖아!

여자이어: 재미 있겠다~~

시온: 하고싶으면 하면 되잖아 여자이어 : 난… 몸이 약해서…

시온: …너… 아름은?

여자이어 : 칼디아.

3년 전…

합니아 : 무슨 일이야?

시혼 : 사부가 돌아오지 않아…

일C(아: 이~?

사은 : 예전에 요한 앞을 남기간 옆지만… 어떻게 갑자기 사

라지리라곤 .

같다야 : 경찰엔 신고했어? 혹시 사고라도 난 건…

시온 : 그 명감이, 시고 따밖에 죽을 것 같아! 설령 살해당했

다 하더라도 - 죽을 영감이 아니아 -1

2년 전…

시온 자, 축하선물

같이야 : 받이도 괜찮아?

시혼 미카도 본시에 취직이 됐잖아. 이 정돈 가본이지?

같다아 : 하지만 - 너 혼자 먹고살기도 빠듯할 텐데…

서운 존하다니까

칼디아 고마의 소중하 간직함께

시온 : 그렇다고 해서 모셔무지는 마. 펜턴트는 걸라고 있는 거

니까

2년 전…

서온: 사고--1?

칼다이의 아버지 : 그래 - 마카도 본사에 사고가 발생해

사은 그래서 어느 병원에 ?

칼디아의 어머니 호혹

같다이의 아버지, 이제 없단다

사온 이 ?

같다이의 아버지 대규모의 폭발사고로

사은 거짓말이야!

칼디아의 아버지 🙏 시오군

사은 : 거짓말이 이외어(이어(이어)

2년 전…

사온: (칼디아-)

남자 : 이양

서운 : (~~~)

남자 : 이 자식! 부딪혀놓고선 사과 한마디 없는 건 어디서 배워먹은 짓이야? 이 세상 고통은 저 혼자 다 뒤집어쓰고 있 는 듯한 표정을 짓고 있는걸 보니 여자한테 체이가라도 했

시온, 우리 유모옷 4

1以图

LI?

시온.

낡자 : 이봐, 이까부터 이쪽을 쳐다보고 있는데 내게 무슨 불

일이라도 있나? 시온 덤비

남자 웨일

시온 죽여도 괜찮아 날

남자 : 무, 무슨 소텔 하는 거야??

사은 내가 할 수 있다면 말이지

남자 : 뭐, 뭐라고? 이 자식이~네

1년 전…

시윤 : 이화, 누구라도 좋아? 나를 죽여보라고!! 아무도 없

나!? 총을 써도 상관없어!

절은이 · 저 제기

A 문 네가 날 죽여를 텐기?

월은이, 그 남자라면 아마 가능할지도

시온: 누구야, 그 높은?

결은이 : 도, 목 스트리트의 페이토에 있는 남자입니다!

1년 원…

손님: 히, 히이이익…

아스터 : 그 정도에서 그만해두게, 자네. 손님에게 실레가 되

자 않는가

불료 : 그 많은 내가 헤이함 말이잖나. 마스터.

시온: --그야말로 막아로군, 그 되어죠~~ 생긴 대로 날 저

육으로 안내해줄 건가?

1년 전…

시온 : 나는… 아작 살아있다구…

불료 : 이런 나이치고는 -- 제법인데 ---

마스터 아떤가? 자녀도 우리 가게에서 일해보지 않겠나?

시온 위?

마스터 : 이 사람은 우리 가게의 바운서다. 뭐, 자네가 이대

로 돌아간다면 말리자는 않겠지만~~

서운 * 좋아… 하지만 이 녀석에게 이걸 때까지 만이다~~

부트의 아이케지

5년전

소년A 제강 속있다.

소년에 그러니까 말했잖아! 형남이 안 계실 때는 허른 첫 하

지 알라고

소년A ' 비. 빌어먹음

??? 정말 그렇군 소년B . 보, 분통 형님!

5년 전-

남자, 쿠 쿠터 -

불트 워크 벌써 끝인기?

간부 제법이로군 基底 1

간부 , 어떠나, 좋은 게 좋은 거라고 협상을 하도록 하지.

부트 뭐라고 ?

간부 한 남자를 죽여주게 그 대신 너희들의 구역에는 이후

손을 대치 않도록 하마 어떠냐?

鲁卓 514 24.

스페셜 에이전트 우리들의 공격이 씨도 먹하지 않는다.

27-17

목소의 : 그만뭐라 실력이 너무나 둘러

스타설 에이전로 : 초, 총수

미카도: 이자는 내게 용무가 있는 듯하군 스페셜 에이전트: 위한합니다, 차만에 계십시오! 마카도: 여차피 차안에 있어도 마찬가지다.

불트: 당신 -- 무섭지 않은가?

5년 전…

여자: 해예, 당신도 신창인기? 불투 : 너도 슸뙈셜 에이 전문가?

여자 : 나는 에이나 플라 코드네임은 얘기 드너다. 불트: 여자를 스페셜 에이 전트로 상은 줄이야.

에카드너 : 멋대로 알보지 마. 실력이 없으면 스페셜 에이전트가 되지 못한다는 첫 청도는 당신도 말고 있을 텐데?

4년 전…

블로 : 메카도너, 홍수님을 안전한 곳으로!

에키드너 : 펌로 당신은??

불트: 이 정도야 나 혼자서도 해결할 수 있어. 에키드너 : 바보 같은 소리하지마. 죽을 작정이야?

미카도 . 여기선 불트를 잃어보자 불트: 가라, 에커드네

에키드나: 크와 4

3년 전

에키드너 : 나와 승부하자 ·

₩트:워라고 ?

예키드너 : 양선과는 애전부터 싸워보고 싶었어.

불트 : 안됐지만 난 여자에겐 손을 대지 않는 주의라서…

에카드너 : 목…

??? : 저 남자가 높애 거슬리는 모양이군~..

에키트너: 애~?

3년 전…

불트: (총수님 · 최송합니다…) 제가 잠시 눈을 멘 사이

08---

에키뜨너: 원통한 모양이군 품트

불호 : 에키드네 너는 결에 있었는데도 불구하고 어째서 총

수님을내

에케드너 : 어쩔 수 없었던 일 아니? 당산보다 약한 내가 총

수의 호위였으니까….

불보 : 네, 네 려석 교

볼토 : 이, 이게 뭐하는 짓이지 에게드너…?

에키드너 : 이걸로 내가 1인자가 되는 거다… 홍수를 고막

로 죽게 내버려두었던 네놈을 쓰러뜨리고 말야

불트: 뭐라고? 에키드너 : 쏴라

3년 전…

남자: 정신이 들었니?

볼트: 여기는…?

남자 : 해변으로 떠내려와 쓰러져 있는 걸 내가 발견해서 데

리고 왔다

書里: 어째서 여기에 - ?

남자 : 경찰이나 의사에게 알려지면 귀찮아질 것 아닌가?

불트: 당신 🔻

남자 : 나도 예전엔 철모로던 사절이 있었지 🧸

2년 전…

남자: 어디 갈 곳이라도 있나?

불트 : 더 이상 당신에게 폐를 끼칠 순 없으니까.

남자 : 내 가게에서 일해보지 않겠나? 자네가 비운서를 해준

다면 좋겠는데~~ #트·바운서·

2년전 4

불트 : 나라도 괜찮다면… 바운서를 하도록 하지

남자 : 하지만 그 피탄 자국은 조금 눈에 띄는 걸 및 어떤가? 흥태를 바다 피어스로 위장하는 건~ 뭐, 그 위치라면 약마 빨이라도 박아야 하겠지만…

불트 : 악마리… 그것도 나쁘친 않겠군…

고우의 아이래지

17月初日

가정교사 : 도련님은 천재십니다. 공부는 물론이고 음악, 그 림에도 목출한 재능을 지나고 계십니다.

어머니: 잘 부탁드립니다. 허스트 가문의 명성에 걸맞은 홍 통한 인간으로 키우고 싶으니까요.

교우 : 저는 무습도 배우고 싶습니다.

어머니 : 양도 안돼! 그러다 사고라도 잃어나면 어쩌려고 그

13년 전…

코우 : 어머님, 드릴 말씀이 있습니다. 무슨 일이 있어도 태 권도를 배우고 싶습니다.

어머니 : 무술은 안 된다고 몇 번 말해야 말아듣겠니? 교우 : 그렇다면 저는 집을 나가겠습니다! 하스트 집안을 이 어받기 위해서는 강할도 필요하다고 생각합니다.

어머니: ~

11년전~

사부 : 그 나이에 나와 대통하게 싸울 수 있다니…. 가능만 하다면 도장을 물러추고 싶을 정도야.

코우: 정말입니까?

사부: 그러나 넌 그 하스트 기운의 이어라서…

코우:

8년 전.

어머니 : 정말 처랑스럽구나. 그 나이에 박사 학위까지 얻다 나 과연 우리 하스트 가문의 --

교무 : 죄송하지만 그 이름은 오늘을 가해 버리도록 하겠습 니다. 이 하스트 가문에 태어나 여러 가지, 공부를 할 수 있었 던 것에 대해선 감사하고 있습니다. 그러나 태권도를 통해 더 목 값찬 것을 배을 수 있었습니다

어머니 : 무, 무슨 소리니?

교우 : 오늘부터 저는 사부님의 이름인 레이포를 이어받아 살 것입니다

4년 전 ...

상관: 자네가 소문이 자자한 엘리트인가?

교우 : 앨리트라 부르는 건 그만 뭐 주십시오. 저는 목숨을 걸 가치가 있는 일을 위해 여기에 있는 것입니다.

상관: 우후 · 합격이다. 조사한 바에 의하면 차네가 하스트 장안 출신이라고 나와있었기,에 대답내용에 따라서는 불합격 시월 생각이었다.

3년 전-

상관: 다음 임무의 파트너를 소개하지

코우: 여, 여자 아닙니까?

여성 : 내 이름은 여자가 아니라 리안 콩드웨이다.

상관: 그녀의 서바이벌 능력은 자네보다 높물지도 모르네. 코우:

리안 : 내 얼굴에 뭐라도 묻었나?

3년 전…

리안 . 너무 만안히 봤어. 녀석들이, 이 정도까지 전력을 보존

하고 있었을 줄이야-코우 : 너 혼자라면 말출은 가능하지? 라만: 혼자라니… 당신은 어떡하려고?

코우: 미끼가 되는 거지. 라안 : 무모해

교우: 날 믿어. 그 대신 살아 들어간다면 함께 한찬 어때?

리안: …생각해보자

2년 전...

교우: 여어, 승진한다며? 축하해!

리안, 그건 당신의 공적이라고 상부에도 에기했건만….

코우 : 네 실력이야. 그보다 그때의 약속을 설마 잊지는 않았 201717

리안: 예?

코우 : 함께 한잔하지는 거.

1년 전~

리안 부르셨습니까?

상환 - 역시 이 계획은 보통의 에너지 공급 계획이 아닌 듯

리안 : 게다가 강화 수술에 대한 정보도 들어와 있습니다

상관 지금까지 유래가 없었던… 백찬 임무가 될 듯한데… 리안: 걱정 마십시오 그리면 가능합니다.

6달 전…

교우 : 은몸에 문신 ? 대체 무슨 입무야? 여자야 하나 자카는

리안: 그녀를 차가는 것만이 임무가 아니야. 그녀가 미카도 그룹의 손에 넘어가는 것을 막는 게 입무지

코우: 그 거대기업 말이#?

리안: 희악의 경우, 그녀를 제거해도 임무는 끝나…

6달 전…

마스터 : 처음 보는 얼굴인데, 당신

코우 : 이야, 최근 이 마음에 와서 말야. 무슨 일이라도 없나

마스터 : 한 때는 이카도 덕분에 여기도 변참했지만, 최근엔

미카도도 외부애타가는 일을 맡기지 않는 것 같아 코우: 하이~, 거참 어려운 세상일세. 아무래도 한잔 걸치지 않으면 안되겠네.

3달 전

남자 우욱 기

아스터 : 당신, 보기보다 실력이 체범인데

도미니크: 마스터 코우도 바운서를 시키면 어떨까요? 마스터 : 어이, 우슨 소리야, 돌만해도 적자라구

보이니크 : 저도 가게 일을 도울게요.

마스터 , 어쩔 수 없군, 보이나크가 그렇게까지 나온다면야~ .

코우 : 이가씨, 사람 보는 눈이 있는데!

그리고 시온에 한해 엔딩 스탭을 후에 시온과 도미니크가 처음 만난 날이 동영상으로 나온다.





내 어때은 도미니크 네 어때은 구

내가 나는 서운 사은 밤지도





- 1 1 Water (1) Kan

본 게임 '세본'의 스트리는 아주 간단한 반면 시스템은 기존의 MPS와는 상당히 다른 독특한 휴맛을 취하고 있다. 가 존의 APG에서 빠지지 않고 등장하는 마법, 필살기, 아이템 등은 세본에서는 존재하지 않는다. 그리고 '세본'의 전투 시스템인 '로테이션 배를 은 그냥 무작정 적을 공격하기만 하면 되는 기존의 APG와는 달리 상당히 어려를 굴리아 바 로소 적을 상대할 수 있는 조금은 파다로운 시스템이다. 그러나 그렇기 때문에 더욱 세분의 전투 시스템은 환상적이다. 적의 특징, 동력에 맞추어 야군을 편성하는 세분의 전투 시스템은 해보면 알겠지만 어떻게 편성하는지에 따라 전투법 이 완전히 달라진다.

이에 본 공약은 스토리 흐름을 간략하게 자제하고, 본 게임을 제대로 즐길 수 있도록 시스템 설명쪽에 비중을 두려한다. 물리어 후 즐길 수 있는 (특정 방법을 이용하면 처음부터 즐길 수도 있지만) 알메세라 언대가는 전투 ^ 스템만 본 게임과 동일할 뿐 스토리는 전혀 낼게의 것을 체용하고 있으므로 오히려 이것의 낮지 않을까 싶다. 혹시나 로테이션 배틀이 여려워서 책을 이기지 못하는 경우가 있지 않을까 싶어, 본 게임의 공략 중에 차우게 되는 책의 경우 필차가 구성한 부대 편성을 예로 소개하다 참고하기 바란다. 이는 외전 책인 알메세라 연대가에 대해서는 공략 뒷부분을 참고하도록. 그럼 5TARF1

오랜 옛날, 아크라린드의 대자를 거대한 재양이 활 쓸고 지나갔습니다. 사람들에게 원한을 품은 마물들이, 대치의 무석구석까지 퍼져나간 것입니다. 사람들에 오직 멸망의 날을 기다리고 있던 때 세계를 참조한 두 명의 원사에 의해 하나의 기적이 일어났습니다. 천사는 인간 중에서 7명의 용자를 골라내어 그들에게 7개의 무기를 건너.주었습니다. 7명의 용자는 함께 협력하여 세계에서 마물들을 쫓아내었습니다. 그후로 1000년에 이 본는 오랜 평화가 계속되었지만 그 동안에 사람들은 그 재양의 가역을 잃어버렸습니다. 그리고 언제부터인가, 본 적이 없는 마물들이 출현하게 되어도 사람들은 그들이 어디에서 온 것인지 알 수 없었습니다. 무엇인가가 잠에서 깨어나고 있습니다. 그렇습니다. 다시 시련의 때가운 것입니다

SYSTEM

컨트롤러 조작법

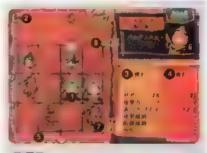
0	메뉴의 결정 / Rotataion(전투시) / 대화한다 / 대사의 일괄 표시 / 문을 연다 / 간판을 읽는다 / 조사한다
×	메뉴의 취소/ Stay(전투시)
Δ	스테이터스 애뉴의 표시, 취소
	커서를 맞춘 홍료의 자세한 데이터를 본다 (편성 화면시) / 리더의 확인(전투시)
L1	속성 표시(편성 화면시)
R1	<u>앞</u> 렬로 로테이션(편성 화면시)
R2	뒤로 로테이션(편성 화면시)
SELECT	특정 화면에서 Help의 표시

스테이터스 - 편성

필드 화면에서 △ 버튼을 누르면 스테이터스 메뉴가 나타난다. 메뉴의 항목은 게임의 진행에 따라 추가되는데 여기서는 편성(編成)'에 대해서 설명한다

편성 의면

아래에 보이는 화면이 편성 화면이다. 저들은 아래 방향에 있으므로 가장 아래쪽에 배치되어 있는 이근이 천열인 셈. 게임 진행에 다라 표시되는 항목이 추가된다.



① 동료 전투에 참가하는 동료들의 모습

② 09出長量

전투에 참가하지, 않고 대기중인 동료 이곳에 표시되는 동료들은 면성 커맨드를 통해 언제든지 전투에 참가시 할 수있다

③ 선택되어있는 동료의패러미터

커서가 가리키고 있는 동료의 자세한 스테이터스가 표 시되다

④ 변경우등료약패러B터

동료를 바꿀 경우에 새롭게 들어올 동료의 패러미터

S and made at the second

⑥ 언택되어있는 등료의 영공

커서가 가리키고 있는 동료의 얼굴 모습

① 한열의중 공격리다 중 방어리

전열에 있는 동료들의 공격력(공격 보조력, 간첩 공격력 을 포함)과 방어 보조력을 각각 합계한 수치

⑧ 우염의중 외복래

후열에 배치되어 있는 동료들의 희복력을 합산한 수차

편성 방법

편성은 적과의 전투에서 아주 중요해진다. 여 기서는 편성의 의미와 동료의 배치 변경에 대해 설명한다.

편성이만?

석과 전투가 벌어진 경우 최대 7명으로 편성된 기병대로 싸우게 된다. 기병대는 전엽, 증열, 후



열의 3열로 나뉘 며 동료를 원하는 위치에 배치시킬 수 있다. 단, 한 열에 배치할 수 있는 동료의 수는 최대

4명이 한계. '편성' 에서는 동료의 배치를 변경하 거나 동료의 패러미터를 확인할 수 있다

동료의 배치 변경

동료의 배치를 변경하기 위해서는 배치하고 싶은 장소에 커서를 맞추고 이 버튼을 누르자. 그후 동료를 선택해 다시 이 버튼을 누르면 동료가 그 장소에 배치된다 또한 처음에 동료를 선택한후 이동할 곳을 끌라도 위치를 변경시킬 수 있다.

편성 메뉴

편성 화면에서 △ 버튼을 누르면 '편성 메뉴' 가 표시된다.



면성의 등 등 등 하면으로 들어간다. 편성 에뉴를 끝내고 필드 화면으로 들어간다.

空間で物元の権利)

원래 진형으로 돌아간다

SEXON SEX CALL AND SEX SEX

동료의 자세한 때라이터를 확인한다. 0 버튼을 눌러도 에뉴가 실행된다

29 B. C. S. S. S. S. S. S.

동료들의 속성을 확인할 수 있다. 이 항목은 게임이, 아 느 정도 진행된 후 항목에 추기되므로 처음에는 표시되 지 않는다. L1 버튼을 눌러도 메뉴가 실행된다.

열을 맞으로 일필만큼 로테이선시킨다. 중열이 전열, 후 열이 중열이 되며 전열은 후열이 된다. R1 버튼을 늘러 또 메뉴가실행된다.

Section 2

영용 뒤로 알렸만큼 로테이션시킨다. 전열이 증열. 중열 이 후열이 되며 후열이 천열이 된다.

돌료의 심째 외년

동료의 상세 화면에 표시되는 항목은 다음과 같다



四分無地)

동료의 직종을 표시한다

연령年齡

동료의 현재의 성장 상태(학살표)와 연령을 의미

피크 연령(ビーク年齢)

성장기가 끝나고 능력이 절정 상태로 유지되는 나이를 나타낸다(피크 후에도 능력은 약간 상승환다)

스토(연州徳道年前)

동료의 능력이 급격히 떨어지기 시작하는 나이를 나타 낸다. 쇠퇴 연령에 들어선 동료는 전투에 전혀 도움이 안되나 전투에 참가시키지, 알도록

동료의 속성, 이 항목은 게임을 어느 정도 진행한 후 나 타난다

동료의 피로 상태 정도를 나타낸다. 이 항목도 제임을 어느 정도 진행한 후 나타난다

축복의 날과 능력/시의 변경

게임을 진행하다보면 '축복의 날命於何の日)' 을 몇 차례 맞게 된다 축복의 날을 맞게 된 동료들은 나이를 한 살 먹게 되며, 성장 상태가 연령에 따라 성장기, 전성기, 쇠퇴기 중 하나에 해당하게된다. 성장기는 15세부터 피크 연령까지로 이 기간 내야 나이를 먹게 되는 경우 능력이 크게 상승한다. 성장기를 지나 피크 연령에서 쇠퇴 연령 사이에서 나이를 먹게 되는 경우 천성기로 분류되며, 이 사기에도 능력은 조금 상승한다. 더 나이를 먹어 쇠퇴기에 들어서게 되면 능력이 크게 밀어지며 전무에는 석합치 않게 된다

본 게임 중에는 2번에 걸쳐 축복의 날을 맞게 되므로 사실 별로 신경을 쓰지 않아도 된다. 하지 만 외전격인 알메세라 연대기에서는 수 십 번 축 복의 날을 맞게 되므로, 동료들의 성장 상태를 확 인하며 기병대의 멤버를 결정해야 할 것이다.

때약이탈 열명

편성 화면에서 동료에 커서를 맞추면 화면 오 돈쪽 아래에 그 동료의 패러미터가 표시된다. 좌축의 데이터가 피로노를 적용한 현재의 수치, 우축의 괄호 내 데이터가 원래의 능력치를 의미 한다



① 연행/직중 영광상태

선택한 동료의 연령과 최종을 나타내며 작중에 따라서 전투에서 활약하는 방법이 달라진다. 그 아래에 있는 수 치는 화살표가 현재의 성장 상태를 나타내며, 골호 내의 수치가 괴크 연령과 쇠퇴 연령을 나타낸다.

② 컨디션이글

동료와 컨디션을 나타내는 마크 파로도에 의해 컨디션 이 나빠지면 원래의 능력하면큼 활약하지 못하며, 컨디 션이 오하려 좋아지면 원래의 능력치보다 더 활약하게 된다. 컨디션 마크는 게임을 어느 정도 진행한 후 표시 된다.

(3) 今分の三

동료의 속상을 나타낸다. 역시 게임을 어느 정도 진행한 후 표시된다

HP

동료의 체력을 나타내는 수치, 이 수치가 0이 되면 전투 에서 패배한 것으로 간주된다..

공격력校單力)

동료의 공격력을 나타낸다. 이 수치만큼 적에게 대이지 를 줄 수 있다.

助売 1)素準さ)

동료의 인첩함을 나타낸다. 이 수치에 따라 전투시 행동 하게 되는 순사가 결정된다.

공격보조校章補助)

바로 앞 칸에 배치되어 있는 동료의 공격을 보조한다.

THE PROPERTY IS

바로 앞 칸에 배치되어 있는 종료의 방어를 보조한다

외복극回復力)

동묘의 회복력을 나타내는 수치, 후열에 있을 때 이 수 치만큼 HP를 회복한다. 회복에는 스스로를 회복하는 자회복(自回復)과 같은 열에 있는 다른 동료를 화복시키 는 열회복(利回復)이 있다. 단, 열회복의 경우 자신은 회 복되지 않으니 주의.

스테이터스 - 잭의 정보

적의 정보를 입수하면 스테이터스 메뉴에 적의 정보(敵の情報)가 표시된다. 이곳에서는 적의 능 력, 공격 패턴, 특징 등을 확인할 수 있다.

꺽의 정보에 대해서

게임 중에 적의 정보를 입수하면 메뉴에 '적의 정보'가 추가되어 적의 능력이나 복정을 볼 수 있게 된다. 입수한 정보가 여러 개일 경우에는 방향키로 보고 싶은 적의 이름에 커서를 맞추고 O 버튼을 누르면 OK 또한 '적의 정보'는 능력, 공격패턴, 특정 등으로 분류되어 있으므로 방향키로 이를 바꿔가며 볼 수 있다.

与可能力)

'능력'에서는 적의 패러미터나 공격의 종류가 표시된다. 능력 화면에서 표시되는 정보는 다음 과 같다.



① 이름 적의 이름을 표시

2 43

책의 속성을 나타낸다. 게임을 어느 정도 진행한 후 표 사된다

HP

적의 체력, 공격에 의해 이 수치를 0으로 만들면 전투에 서 승리한 것으로 간주된다

23 年间校章力)

적의 공격력을 익이, 이 수치만큼 이군에게 대미자를 준다

町豊円標準さ)

적의 목로가를 익다.

조의공격리初回改革力) — 아동력을 개진 경우에만 표시

보통보다 강력한 공격을 펼치는 초회 공격의 능력을 표 사(나중에 설명)

조의빙어려初回防禦力) - 이 등력을 기진 경우에만 표시

동료의 공격을 방어하는 초회 방어의 능력을 표시니중 제 소설

PE/MUNICIPALITY

적의 희병적, 이군이 로테이션을 실행한 경우 이 수치만 큼 HP가 희복된다

馬 (中央 马纳特 (東攻撃)

적이 가진 목수 공격법(나중에 설명)

八二億考)

적의 공격 패턴 전사, 열화복자, HP가 낮은 동료, 높은 동료 등 특정한 동료만을 우선적으로 노리는 경우가 있으며 생덩으로(홍호((차대) 공격 목표를 결정하는 나서도 있다

お耳 叫巨吹華パターン)

적이 가진 복수 공격의 종류와 그 공격을 펼쳐 내는 순번 등을 볼 수 있다. 예를 들어 복수 공격으로 초회 공격을 하는 녀석이 있다면, 적이 초회 공격을 하는 차례에 HP가 높은 이군 대열이 전열 애 오게 하는 전술 등이 가능하다

气空的 曹

적의 장점과 단전 등 특징에 대한 설명을 볼 수 있다

호의 공격과 호의 방어

적 중에는 가장 처음에 펼치는 공격이 보통 때보다 강력한 공격인 경우가 있다. 그 공격을 초회 공격(初回攻擊)이라 하며, 그 공격력은 초회 공격 현(初回攻擊))으로 표시된다. 초회 공격은 '공격리 + 초회 공격력'으로 산출되어 그 합계가 대미지가 된다. 만약 '복수 공격'이나 '연속 공격'을 하는 경우에 초회 공격력이 적용되는 경우에는 가장 처음의 공격액만 초회 공격력이 적용된다(예를 들어 12의 공격력에 초회 공격력이 5라면 종합 공격력은 17이 되는 셈. 5×3의 연속 공격 능력을 갖고 있는 녀석이 초회 공격을 하는 경우에는 처음 공격만이 10의 대미지를 주고 2, 3회 째의 공격은 5의 대미지만 주는 것이다)

초회 방어도 비슷한 개념으로 공격이 아니라 방어에 적용된다는 점만이 다르다 초회 방어란 공격을 일정량 방어하는 능력으로 그 수치가 초 회 방어력으로 표시된다. 이군 먼저 공격하는 아 군 동료의 대미지에서 초회 방어의 대미지를 뺀

양이실제 대미지로 간주된다(예을 들어 초회 방어가 10인 녀석이 있다면 최초의 공격으로 12의대미지를 추어도실제로는 2의대



호화 방어 등록이 이군의 공격적보다 늘 으면 이렇게 완전 방어기 가능

미지만 받는다 만약 7 x4의 복수 공격을 하는 아 군이 공격을 했다면 처음 공격은 완전 방어, 2, 3, 4회 째의 공격에는 초회 방어가 작동하지 않아 일반 대미지를 그대로 적용받는다)

立如圣神 主知中如料의주의점

초최 공격과 초회 밤아는 전투가 시작한 직후와 이군이 로테이션한 착후에만 발생한다. 즉, 로테이션하지 않고 싸운다면 초회 공격과 초회 밝아는 1번만 발생하겠지만 계속 로테이션한다면 로테이션 할 때마다. 1번씩 실행된 다는 셈. 그러므로 이런 능력을 가진 적과 싸울 때에는 가 능하면 로테이션을 하지 않고 싸우는 것이 좋다. 장기전 을 감수하고 속면히 로테이션해도 나를 건 없지만

특수 공격

특수 공격이란 적이 펼치는 통상과는 다른 공

격법을 지칭한다 적이 복수 공격을 할 때에는 로테이 선 천에 그 공격 을 에고하는 동작 을 하며 화면 오 른쪽에 적을 나타



어떻게 **되면에** 따라 광고가 나오니 주의 하도미

내는 아이콘에 공격의 종류가 표시되니 로래이션 을 할지 만할지 결정하자 특수 공격의 종류에는 다음과 같은 것이 있다.

분노의일理器リの一章)

최초의 일격이 동료에게 통상의 1.5~2배의 대미지를 준다. HP가 높은 이군이나 방어 보조 효과를 받는 이군이 이 공격 을 받도록 유도하자

基分层 William

이군 전열에 대해 여러 번 연속으로 공격한다. 공격의 대상 은 랜덤으로 결정되므로 운이 나쁘다면 한 명이 전부 공격 을 당할 위험도 있다. 역시 HP가 높은 이군이나 방어 보조 효과를 받는 이군이 이 공격을 받도록 유도하자.

司马马克政章1

전열의 모든 이군에 대해 대미지를 준다. 보통 이 공격은 대 미지 암이 적으므로 열 회복이 가능한 대열 또는 자회복이 가 능한 함 명으로 0 뿌어진 대열이 이 공격을 받도록 유도하자

ロロス国店化攻撃)

이군에게 대미지를 주고, 추가로 석화까지 동반한다. 석화 상태에 빠진 동료는 다시 석화 공격을 받자나 로테이션 할 때까지 행동 불능이 된다. 이 공격을 받은 이군이 받어 보조 효과를 받고 있어 대미지를 0으로 만들었다면(받어 보조 효 과가 석화 공격보다 뛰어난 경우) 석화 공격은 무효가 된다. 방어 보조를 받을 수 있는 이군이 미 공격을 받도록 유도, 최 대한 빨리 처치하자.

平島974平鹿の駅(い)

동료에게 대미 지를 준 후, 저주를 건다. 저주에 걸린 이군은 로테이션해서 회복열에 가도 HP를 화복할 수 없다. 로테이션을 통해 화복열을 통과하면 회복 불능 상태에서 회복(즉, 이 상태에 걸리면 로테이션을 함으로서 회복되는 하지만, 1 회에 한해서 회복이 불가능하다. 따라서 한 번 더 회복일에 머무르게 하면 회복이 가능). 역시 밤이 보조 효과가 죽음의 저주 공격보다 효과가 높다면 무효로 만들 수 있다.

임을 모은다(力を潤める)

공격을 하지 않고 1턴간 힘을 모은다. 그리고 다음 턴에 하는 공격이 통상시보다 강력해진다. 즉 힘을 모으는 턴에는 공격 을 하지 않고, 그 공격력만큼 다음 턴의 공격력이 올라가는 셈. 따라서 힘을 모은 다음 턴에 방어 보조 효과가 높은 아군 이 이 공격을 받도록 유도하는 것이 좋다.

PIG 8 THREE PIPE

전열에 있는 특정한 이군 한 명에게 여러 번 공격을 한다. 복 수 공격은 공격 상대가 랜덤인 것에 비해 이 공격은 한 명에 게 대마지가 집중되므로 더욱 위험하다 대체 방법은 복수 공격 때와 동일

智智可見存在而力率以

동료의 HP를 1로 만들고 대미지를 준 만큼 자신의 HP를 회복한다. 이 공격시 방어 보조 효과는 무서되므로 가장 짜증나는 공격으로 본 게임에서는 최종 보스만이 이 능력을 갖고 있다. 최대한 물리 로테이션시켜 회복일에서 회목시키도록

스테이터스 - 소지품

소지품(持ち物) 화면에서는 입수한 소지품을 불 수 있다. 소지품이 여러 개 있을 경우에는 방향키를 이동시켜 보고 싶은 걸 보면 OK.



① 소지즘의 오습/ ② 소지즘의 어른/ ③ 소지즘에 대한 설명

스테이터스 - 레퍼런스

레퍼런스에서는 게임에 관련된 다양한 정보를 불 수 있다. 일종의 메뉴얼로 봐도 큰 무리는 없 는 셈. 레퍼런스의 항목은 개임의 진행에 따라 계 속해서 추가로 등록된다.

当小

스테이터스 메뉴에 서 '례퍼런스(リファ レンス)' 등 골라 O 버튼을 누르면 목차 가 표시된다. 보고 싶 은 항목을 고르자.



레퍼런스

해퍼런스 화면'에서 정보량이 많은 경우에는 화면 오른쪽 끝에 화살표 마크가 표시된다 이때에는 방향키 상하로 화면



을 스크볼시킬 수 있다. 또한 문자 중에 색깔로 표시되어 있는 것들이 있는데, 방향키 좌우로 이 걸 골라 이 버튼을 누르면 그것에 대한 자세한 설 명을 볼 수 있다

스테이터스 - 불의 확인 / 옵션 물의확인

재임을 진행하다보면 던전에 들어가기 전에 배 뉴에 물의 확인이 추가되었습니다(メニューにル-ルの確認が追加されました) 라는 메시저가 표시

된다. 그 던전에서 해 야 할 일, 던전 클리어 조건 등이 작혀 있으니 던전에 들어가기 전에 반드시 확인하는 습관을 들이자.



80

앞서 설명했던 옵션과 완전 동일.

정보 아저씨(情報屋)

정보 아저씨에게 말을 걸면 '동료의 변경', '모 험의 기록', '아무 것도 하지 않는다' 등의 때뉴 가 표시된다. 각 던전 입구에는 반드시 있으니 유 효하게 이용하자

등星書 ゼラピロ(仲間をいれかえる)

'동료를 변경한다'에서는 모험을 함께 하는 동료를 변경할 수 있다. 동료를 변경하는 방법은 자세히 설명한다.

첫 번째 순서

동료의 변경 화면에서는 새롭게 기병대에 가담할 캐릭터가 표시된 다. 방향키 좌우로



그 캐릭터의 식종을, 상하로 캐릭<mark>터를 선택해 O</mark> 버튼으로 결정하자.

동료의 변경 메뉴(1)

새로운 동료를 선택하는 화면에서 △ 버튼을 누르면 '변경 종료(いれかえの終了)' 와 '동료의 선택(仲間の選擇)', '동료의 상세(仲間の詳細)' 메뉴가 표시된다.

변경의 종료: '동료를 변경한다' 메뉴를 종료하고 필 트 화면으로 돌아간다

동료의 선택·커사가 가리키는 캐릭터를 동료로 추가 한다

두 번째 순서

새롭게 참가할 캐릭터를 끌라 O 버튼을 누르 면 기병대에 소속되어 있는 동료가 표시된다. 동 료가 14명 미만이라면 EMPTY' 란에 새롭게 동 료를 추가할 수 있지만, 동료가 14인 이상이라면 기병대 중에서 누군가를 빼야 한다

동료의 변경 메뉴(2)

새롭게 가담할 캐릭터를 고른 후 △ 버튼을 누르면 '선택의 취소(選擇の取消)'와 '변경의 실행 (いれかえの實行)'、'동료의 상세(仲間の詳細)' 메뉴가 표시된다.

선택의 취소 변경 캐릭터의 선택을 취소한다 변경의 실행. 캐릭터의 변경을 실행한다 동료의 상세 커서가 가리키는 캐릭터의 자세한 데이 터를 본다. 커서가 'EMPTY'를 가리키 고 있는 경우에는 표시되지 않는다

세 번째 순서

변경할 캐릭터를 고른 후 O 버튼을 누르면 '동 료를 변경하겠습니까(仲間をいれかえます*/) 라 는 메시지가 표시된다. 바꾸고 싶으면 'はい'를 고르자.

모임을 미륵한다(冒險を記録する)

PS2용 메모리 카드에 테이터를 저장한다. 최대 5개까지 테이터를 저장 가능

아무 것도 하지 않는다(なにもしない)

정보 아저씨 메뉴를 취소하고 필드 화면으로 돌아온다.

전투 시스템

필드를 건거나 이벤트 잔행을 통해 석과 만나 게 되면 전투 화면으로 바뀐다. 여기서는 전투에 대해 자세히 설명한다.

전투 전에

최과 만나게 되면 '싸운다 / 싸우지 않는대戰 가(戰わない)'의 메시지가 표시되고 싸운다를 선택하면 적의 정보 화면으로 넘어간다. 여기서 적의 정보를 확인하거나 △ 버튼을 누르면 메뉴가 표시되니 편성 화면으로 이동하자



편성이 끝나면 '편성의 종료' → '전투'를 골라 적과 전투를 시작하자, 적의 정보 화면으로 돌아가고

싶으면 '편성의 종료' → '책의 정보'를 고르도 록 적과 만났을 때 싸우지 않는다를 골랐다면 필 드 화면으로 놀아온다

전투 외면 보는 법

전투 화면에는 적 캐릭터의 HP. 편성에서 설정한 동료의 배치가 표시된다 또한 SELECT 버튼으로



그라드의 표 시 / 비표시 가 가능하다

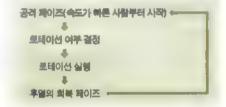
① 적 캐릭터 ② 적의 HP ③ 동료의 HP ④ 로테이 션 타이머

전투의 기본 등

전투에서는 동료의 공격에 의해 적에게 대미지를 주고, 적의 HP를 0으로 만들면 승리한 것으로 간주된다. 책의 공격을 받아 동료 중 누구라도 HP가 0이 되면 다른 동료들이 남아 있어도 꽤배한 것으로 간주되어 그 던전의 처음부터 다시 전투를 벌여야 하니 주의하자. 적을 쓰러뜨리면 전투가 종료되고 동료의 HP가 완전히 회복된다

전투박 오름

전투는 최대 7명의 아군이 참가가 가능하고 편성 화면에서 배치되어 있던 진형으로 착과 싸우게 된다. 전투 중의 조작은 × 버튼으로 'Stay(로테이션하지 않는다)', ㅇ 버튼으로 'Rotation', ㅁ 버튼으로 '리더의 확인'이 가능하고 동료들은 각각 자동적으로 공격을 시작한다



로테이션 배를 지스템

로테이션이란 동료가 배치되어 있는 열을 일렬 백 이동시키는 것을 의미하며 선열은 후열로, 충열과 후열이 앞으로 한 열씩 이동한다. 로테이션을 하는 타이밍은 아군파 석외 공격이 모두 끝난 직후로 모래 시계의 타이머가 충료되기 전에 이 버튼을 누르면 타이머가 종료된 후 로테이션이 실시된다.한 번 로테이션을 선택해도 타이머가 다되기 전에 × 버튼으로 취소하면 로테이션하지 않는다). 로테이션 여부의 결정이 끝난 후 후열에 있는 동료들은 능력에 따라 HP를 회복하게 된다

과 열의 역할

앞서 말한 바와 같이 기병대의 진행은 전열, 충열. 후열의 3열로 나뉜다. 각 열에는 저마다 역할이 있는데, 전열은 '공격열'이라 불라며 석에게 작첩 공격을 하는 것이 가능하다 중열은 '보조



열'이라 불리며 공격열에 있는 동료의 공격이나 방어를 보조하는 역할을 맡는다. 마지막으로 후열은 회복열이라 불리며 동료의 HP률 회복하는 것이가능하다

공격의 순번

공격의 순번은 각 캐릭터의 빠르기(素早き)에

의해 결정된다. 즉, 빠르기 수치가 높을수록 공격의 우선 순위가 높 아찬다. 이 순번은 적 에게도 해당하는데, 만 약 적의 빠르기가 아군 보다 높다면 적의 선제 공격을 해 오게 된다



직업 공격과 간업 공격

공격에는 공격하는 위치에 따라 전열에 의한 통상 공격과 중열에 의한 간접 공격의 두 가지가 있다 공격열에 있는 전열의 이군은 무조건 적에게 공격 이 가능하지만 중열에 있는 동료도 '간첩 공격'의

능력을 갖고 있다면 공 격에 참가하는 것이 가 능하다. 단, 간첩 공격 의 능력을 갖고 있어도 자신의 앞 칸에 이군이 배치되어 있다면 시야 가 가려져 공격이 불가 능하지 주의하도록



까외복과 열의복

자회복이란 전투 중, 회복열에서 자신의 HP를 회복하는 능력이다 이에 비해 열회복은 회복열에 있는 이군 모두의 HP를 회복시키는 능력이지만 자신의 HP는 회복되지 않는다 따라서, 보통은 열회복이 가능한 캐릭터를 2명 같은 열에 배치시켜 서로 회복시켜 주는 것이 정석이며, 열회복자 뒤에 강력한 방어 보조 능력이 있는 캐릭터를 배치시켜 열회복자의 HP가 아예 줄어들지 않도록 배치하는 것도 유용한 방법이다(개인적으로는 후자의 방법이 효용성이 더 뛰어나다고 생각한다).

공격 보꼬

공격 보조는 충열에 있는 동료가 전열에 있는 동료의 공격시에 '공격 보조력' 만큼 공격력을 가 산시켜 적에게 주는 대미지의 양을 늘리는 능력

이다. 공격 보조는 전투 시작 후 or 로테이션시 직후 최초외 공격 1회에만 발동한다(즉. 계속 로테이션시키면 계속 사용이 가능하다는 뜻). 단. 바로 앞 칸에 배치되어



있는 동료에게만 보조가 가능하니 배치할 때에는 이를 유념하자.

방어 보조

방어 보조는 중열에 있는 동료가 전열에 있는 동료가 받은 대미지를 방어 보조력의 수치만큼 경감시키는 능력이다. 방어 보조는 공격을 받은 동료 바로 뒤에 이 능력이 있는 캐릭터가 베치되 어 있을 때에만 적용된다. 보통 방어 보조는 HP 가 낮은 캐릭터 뒤에 이 능력이 있는 캐릭터를 배



치시키는 것이 갱석이 지만 플레이어의 전술 에 따라 다양한 응용 이 가능하다. 공격 보 조와 마찬가지로 전투 지후 or 로테이션 직 후 1회만 발동된다(즉, 로테이션을 하지 않으

면 1회만 발동). 방어 보조력이 적이 주는 대미지 양보다 많다면 뒤따르는 상태 이상 공격도 방어 가 가능하다. 단. 생명력 탈취는 적용되지 않는다.

피로도와 컨다션



게임이 진행되다보면 '피 로도'의 들이 추가된다. 피 로도란 하나의 던전 진행 중 펼쳐지는 전투에서 적에



개서 받은 대미지가 누 적된 수치를 의미한다. 피로도가 쌓이면 동료 의 컨디션이 보통(普通) 에서 부조(不蠲)로 바

뀌며 전투에서의 능력에 영향을 준다. 구체적으로 피로도가 그 동료의 HP 수치보다 커지면 컨디션 이 부조로 바뀐다. 캐릭터의 변경을 통해 전투를 쉬게 하면 일정량 피로도가 회복되니 동료 변경을 통해 피로도를 일정치 이하로 유지시키자. 해당 던전을 클리어하면 피로도가 모두 회복된다.

크리티컬 차치

전투 중 회복 페이즈에서 동료의 HP가 회복하 는 건 앞서 설명했다. 그 때 회복량은 그 캐릭터 의 최대 HP를 초과해서 가산되는데, 그때 회복한 HP가 그 캐릭터의 최대 HP의 배 이상이 되면 그



계획단 주위에 오오라가 없이나 이 크리티컬 치지 상태가 된다.

캐릭터는 '크리티컬 차지' 상태가 된다(단, 실제로 최 대 HP가 늘어나는 건 아니 다). 이 상태에서 공격열에 나선 캐릭터는 보통의 공격 보다 강력한 공격이 가 능해진다. 단, 적의 공 격으로 대미지를 받게 나 한 번 크리티컬 차 지 공격을 한 후에는



원래 상태로 돌아온다(예를 들어 HP가 20인 캐 릭터가 자회복이나 열회복을 통해 회복량이 40 이상이 되면 크리티컬 차지 상태가 된다).

욕정

속성의 개념은 개임이 어느 정도 진행된 후 편 성 메뉴에 추가된다. '속성' 이란 공격에 관계되 는 개념으로 각 캐릭터는 '바람', '팡', '끝', '볼',



'무속성' 외 5 종류 중 하나에 속한다. 속성들은 서로 다른 속성에 강하거나 약한 복성 을 보이는데, 예를 들어 바 람 속성은 땅 속성에 강하고 불 속성에 약하다.

이들 속성간의 관계에 의해 적에게 주는 대미 지의 양과 받게 되는 대미지의 양이 달라진다. 보 통 속성에서 우위에 선 캐릭터는 적에게 주는 대 미지의 양이 30% 늘어나고 받게 되는 대미지의

양이 30% 줄어든다. 몇몇 적들은 특히 속성의 특성이 강해 속성에서 우위를 정하 게 되면 주는 대미지의 양 이 2배, 받게 되는 대미지의 유리면 속성으로 공격했음 양이 절반이 되는 녀석들이 Demege라고 표시됩다



경우, 아렇게 Etemental

있다. 이런 녀석들과 싸울 때에는 특히 속성에 신 경육 쓰자. 불과 땅, 바람과 물 속성 사이, 그리고 4대 속성과 무속성 사이에는 속성의 강약 관계가 성립되지 않는다.

하충

세븐~모르모스의 기병대~에는 다양한 직종이 통장한다. 이 작중에 따라 갖게 되는 능력이 다르 며 전투에서도 활용법이 다르니 특징을 정확히 파 악하자. 외전인 '알메세라 연대기' 에는 본 게임에 서 등장하지 않았던 직종이 몇 개 더 등장하니 외 전을 즐길 경우에는 이 작품들에도 신경을 쓰자.

7月4(論士)

주인공을 비롯한 소수의 인물들의 직종, 공격력은 (본 개 일에서) 그렇게 높지 않지만 높은 방어 보조력과 함께 HP도 상당하고, 자화복 능력까지 있어 상당히 활용도가 높다. HP가 낮거나 특별히 방어를 강조하고 싶은 캐릭 터(열회복자) 뒤에 배치하고, 공격 보조력이 있는 캐릭터 를 기사 뒤에 배치하는 것이 정식, 알메세리 연대기에서 는 주인공의 피크 연령기가 굉장히 길기 때문에 계속 공 격력과 HP가 상승, 최강의 직종이, 된다.

ペクドルト(聖騎士)

본편에서는 매클레인 한 영만이 보유한 직종, 높은 HP 와 공격력, 공격 보조, 방어 보조, 게다가 자회복 능력까 지 갖고 있는 말 그대로 올마아티한 직종이다. 사무라이 나 아처처럼 자희복이 불가능한 캐릭터 뒤에 배치시키 는 것이 정석. 알메세라 연대기에서도 이 직종을 가진 캐 릭터를 동료로 할 수 있지만, 피크 연령 기간이 짧고 만 나기가 힘들어 활용하기에는 상당한 운이 필요하다

(計算を) (科が付

본편에서는 이 작중을 가진 캐릭터를 동료로 할 수 없지 만 앞에서라 연대기에서는 동료로 삼을 수 있다. 능력은 거의 성기사와 동등한 수준이지만 성기사가 기진 약점 (짧은 피크 연형, 낮은 총현 확률)을 그대로 갖고 있으므 로 활용되는 미지수.

見をい(幻術士)

본편 진행시 가장 먼저 동료로 삼을 수 있는 직종 HP와 공격력은 보통이지만 빠르기는 모든 작중 중 최고를 자 람한다. 자회복 능력도 있긴 하지만 엄입히 말해 전체적 인 능력으로는 B급 뒤에 공격 보조를 갖고 있는 캐릭터 를 배치시켜 적이 공격하기 전에 큰 대미자를 주는 것이 정식 활용법이다.

송화(僧侶) / 친권(神會)

공통적으로 열회목 능력을 갖고 있으며, 승려는 공격 보 조를 신관은 방어 보조 능력을 갖고 있다. 다른 열회복자 애 비해 열회복 능력이 높아 회복 역할로는 배놓을 수 없 는 직종, 개인적으로는 승려보다 신관 쪽이 조금 더 나온 듯 하다. 이 직종 뒤에는 방어 보조 능력을 가진 캐릭터 를 배치하여 열회복자의 약점인 자신의 HP를 회복하지 못하는 능력을 커버해 주자.

・「い(アーチャ) / サバス(ヴァルキリー)

유일하게 충열에서의 간접 공격이 가능한 직총 이처는 발키리에 비해 간첩 공격력과 근접 공격력이 강하고 HP 도 전반적으로 높은 반면 빨기리는 자회복 능력을 갖고 있다. 이처를 사용하고 싶다면 뒤에 방어 보조 능력을 가 진 캐릭터를 배치하고 발가라를 사용하고 싶다면 공격 보조 능력을 기진 캐릭터를 배치하지. 간접 공격에 방해 되지 않도록 아들 직종의 앞간에는 캐릭터를 배쳐하지 말고 바위놓도록

(付与は(唐術領) / かけ(唐女)

HP도 적고 직접 공격력도 보잘것없지만 공격 보조와 방 어 보조용 함께 갖고 있어 보조 역할로는 최적의 직종 마술사는 열회복 능력을 갖고 있으며 마녀는 열회복 능 력이 없는 대신 빠르기가 뛰어나고, 보조 능력이 마술사 보다 우수하다. 이들 직중 앞에는 검투시나 사무라이 등 공격력이 뛰어나지만 회복 능력이 없는 직중을 배치하 고 이들 직종 뒤에는 방어 보조 능력이 있는 직종을 배치 하는 것이 정식.

45年11(サムライ) / ゼロ(ニンジャ)

양 직종 모두 빠르기가 뛰어나 선제 공격을 하는 경우가 많으며, 왠지 모르지만 Extra Attack이 다른 직종에 비 해 유달리 많다. 사무리이는 HP도 높은 편이며 공격력 도 뛰어나 직접 공격용 작종으로는 검투사와 함께 가장 살만하다. 게다가 공격 보조 능력까지 있으니 금상철화 다. 난자는 공격력은 사무리이에 비해 떨어지지만 2회 공격이 가능해 종합 공격력으로는 오히려 사무리이 등 상회한다. 계다가 한 술 더 떠서 자회복까지 기능, 인간 적으로 너무 강한 작품…이 아닌가 생각된다.

7月54月(明論前) / ギバ(巫女)

양 작종 모두 HP는 낮지만 기도사는 석화 공격 능력 무 나는 복수 공격 능력을 갖고 있어 상당히 살만한 작종 공 통적으로 방어 보조를 갖고 있으며 우녀는 열회복 능력. 기도사는 자희복 능력을 갖고 있다. 본편에서는 각 작종 한 명씩만 동료로 할 수 있으며 기도사의 경우 중간에 쇠 퇴 연령으로 접어들기 때문에 **활용**도는 낮다. 하지만 외 전에서는 성장시키가에 따라 상당히 쓸만하다. 승려나 신 관을 사용할 바에야 이들을 사용하는 것이 낫다고 본다.

福泉(4)(謝嗣士)

최강의 직접 공격력을 자랑하는 전열 직종의 대명사, 다

른 직종에 비해서 효과가 좀 작긴 하지만 공격 보조 능력 도 갖고 있다. HP도 높은 편이라 활용되가 높지만 회복 능력이 없으므로 이를 작종 뒤에는 공격 보조와 회복 보 조를 함께 갖고 있는 생기사나 마술사 작중을 배치하기 를 추천하다 강력한 공격 보조 능력을 갖춘 캐릭터를 뛰 에 놓고, 크리티컬 차지를 발동시킨 후 속성 관계를 이용 해 약한 속성을 가진 적을 공격했을 때 Extra Altack까지 발동하면 이쁜상으로 300 가까운 대미지도 좀 수 있다.

7月八十(戦士)

모든 직중 중에서 최고의 HP를 가졌다 · 라고 설명하고 싶지만 그것 배고는 전혀 과세을 게 없다. 공격 보조, 방 이 보조 어느 것 하나 갖고 있지 않으며 회복 능력도 없 다. 게다가 공격력도 높은 게 아니니 본편 초반에만 한 두 번 쓰다가 중반 아후부터는 그냥 대기서가는 편이 좋다. 바일이 그나야 살만하긴 하지만 능력이 다 개화하 기 전에 게임이 끝나고 마니다 외전에서는 좀 나올까?

互ゼル(冒険者)

외전인 앞에세리 연대기에서만 통장하는 직종 다양한 총 죽을 뿌리로 하고 있기 때문에 소유한 능력도 공격 보조 방어 보조, 자회복 등 골고루 갖추고 있다. 성기사만큼은 아니지만 상당히 올마이타한 작종. 단 성기사와 마기사 와 마찬가지로 종료로 상을 수 있는 확률이 상당히 낮다.

본편~모르모스의 기병대~

모르모스 마음

전해지는 바이 약하면 이 이어가는 아직 하늘과 땅이 지궁처럼 맺어져 있지 않았던, 그런 시대에 시작되었다 고 합니다. 그때부터 시작되었고, 지금도 계속되고 있지 만그중가장중요한사건에 대해 이야기해볼까요

아크라릭트 대지를 다스리는 앞에서라 왕국, 그 수도 인 뱀에서 그리 멀지 않은, 울창한 숲 바로 옆에 하나의 작은 마을이 있었습니다. 모르모스라는 아름의 그 마을 에어느 날 수도의 기사단이 찾아왔습니다. 그 중에 포함 되어 있었던 건습 기사의 소년 한 데, 그에 의해 이어가 가 진행되는 것입니다.

비가 유난하도 쏟아지던 모르모스 마을, 기사단 단 장은 예상의로 천막을 펼치는 작업이 늦게 진행되자 견습 기사들을 닥달한다. 그 중에는 불쌍한 우리의 주인공인 세라짱 로엔버그도 있었다. 그런 기사단장 에게 마음의 전사 차림의 소년이 한 명 다가와서는 마을 근처의 숲에서 이상한 소리가 난다며, 혹시 마 물일지도 모르니 기사단이 나서 퇴치해달라고 부탁 한다 하지만 기사단장은 마물일 증거가 어디있냐. 설명 마물이라 하더라도 자신들은 원래 마물 퇴치를 위해 모르모스 마을에 온 것이 아니라 견습 기사들과 기사들의 수행을 위해 온 것이니 예정에는 없었던 일 을 할 수 없다고 거절한다. 자신을 바알이라 밝힌 소 년이 기사단의 역할은 곤경에 빠진 국민들을 돕는 것 이 아니냐며 물러서지 않자, 기사단장 다루갈 알무이 넨은 짜증을 버럭 내며 천막 안으로 들어가…려 하다 가 마지못해 천막을 설치하는 견습 기사 중 한 명인 세라짱에게 바알과 함께 가서 자초지종을 조사해 보 라고 지시한다. 귀찮은 점을 덜었다는 듯이 천막 안 으로 냉큼 들어가는 기사단장 새라짱과 바일은 정식 으로 인사를 나누고, 바알은 근처 숲에 진짜 마물이 있는지 보러가자고 세라항에게 부탁한다(앞으로도 몇 번인가 선택문이 나오는데 뭘 고르던지 결과는 같 다). 마을 중앙 광장으로 가면 집 앞에서 기다리고 있

는 바알이 보일텐데 바알과 대화하면 숲으로 자동 출 발한다. 이런 저런 애기를 나누며 밤의 숲길을 걸어 가는 두 사람은 무엇인가를 발견하고 급히 달려간다.





왠지 심상지 않은 문위기가

정적으로 가득한 숲 속을 햇병이라 기사와 명치 큰 전사, 두 명의 소년이 걸어갔습니다. 속마음은 불안했지만, 여기 서 되돌아갈 수는 없었습니다. 무엇일까요? 뭔가 커다란 것이 떨어지는 소리가 들렜습니다. 소리가 들린 쪽으로 가 보니, 이게 대체 무슨 엘엘니까? 이러 종류의 나무 가지들 이 꺾이 걸쳐진 곳에 소비가 한 명 누워있는 게 아니겠습니. 깨 누구얼까요? 어째서 이런 곳에 있는 걸까요? (이상한 소리가 들린다) 아무리도 생각하고 있을만한 시간이 없는



듯 하군요, 푸 사람 은 소녀를 부축해, 서둘러 마을로 들어 기기로 결정했습니 다, 다행이 뱀의 장 맥이 그들을 숨겨주

고 있었습니다, 목소리의 주인공도 찾아낼 수는 없었을 겁 나다, 하지만, 그렇게 순순히 끝날리가 없었지요.

정신을 잃은 소녀를 테리고 바알의 집으로 온 일행. 바알의 누나인 아루젤은 소녀에게 별 탑은 없다며, 찰과상을 제외하곤 정신을 잃은 것뿐이 라고 설명해 준다. 일단, 밤이 늦었으니 내일 다 시 와보기로 하고 세라짱은 기사단으로 복귀하기 위해 바알의 집을 나온다. 바알의 집을 나오면 한 아저씨가 새라짱을 부르는데, 이 아저씨가 바로 정보 아저씨로 여러 가지 게임의 기본 지식들을 가르쳐준다 뭐, 이건 시스템 부분에 설명했으니 생략. 기사단 숙소로 가서 잠을 청하자

억속하지 않은 곳에서 보내는 밥, 불안과, 무엇보다 그 소비가 머리 속을 맴돌면 중 경습 기시의 소년은 점이 들었습니다. 그리고 사방은 아무 열 없었다는 듯이 지나 버렸고, 또 다시 보통 때와 같은 아침이 찾아왔습니다.

다음 날, 기사단의 교육이 한참 진행되던 도중 천막 밖이 소란스러워지고 세라짱을 부르는 목소 리가 들린다. 이 소통에 교육은 중단되고 다루감 기사단장은 견습 기사들에게 천막의 보수를 지시 하고 밖으로 나간다. 밖으로 나가보면 바알이 다루 갈에게 세라짱을 불러달라고 때를 쓰고 있는데…. 바알은 어젯밤의 그 소녀가 아직도 정신을 차리지 못하고 있으니 세라짱도 도와달라고 찾아온 것이 다. 기사단장은 자신이 내린 명령(천막의 보수)을

무시하고 갈 것 이냐고 으름잠을 놓지만 세리짱은 자신의 뜻을 굽 히지 않고 바알 과 함께 소녀활 찾아가기로 한다 뒤에서는 다루갈



발 선박하면 스탈리의 진행은 세리짱이 바

말의 집으로 가는 방향으로 진행된다

의 엄포가 계속되지만 무시하고 그냥 가자.

바알의 집에서 아무셑의 설명을 듣는 바알과 세라짱. 이무래도 무엇인가의 영향으로 소녀가 크게 놀란 것 같다며, 약을 만들어야겠으니 황혼 외 숲으로 가서 약의 재료가 되는 버섯을 4개 구 해다 달라고 한다. 바알과 함께 마을 밖으로 나오 면 자동으로 황혼의 숲으로 가게 된다.

왕돈의 숲

황혼의 숲에 도착한 세라짱과 바알은 얼마 건지 않아 환술사들을 만난다. 환술사들은 오래 전부터 이 숲에서 살고 있던 종쪽으로, 마을 사람들이 숲을 너무 어지럽혀 그동안 이상한 소리를 내며 마을 사 람들의 숲 접근을 막고 있었다고 사과한다. 그리고 마을 사람들이 지금 어려움에 처해 있으니 도와주겠 다고 솔선하여 나선다. 환술사와 함께 숲 깊숙이 들 어선 일행. 환술사가 나서며 황혼의 숲에서의 를, 동 장하는 적들의 정보, 한 번 안으로 들어가면 밖으로 나올 수 없다는 등 여러 가지 정보를 가르쳐준다. 옆 에 정보 아저씨가 있으니 새이브를 한 후 들어가자

왕은의 요에/서의 🖩

황혼의 숲에서는 4종류의 마물이 있습니다. 숲 속에 있는 버섯을 제 취하면 그 남생에 아끌려 마물이 나타나게 되어 전투가 아이갑니다. 4 종류의 마물을 소려뜨려 4개의 버섯을 입수하면 승리입니다. 자, 4종류 의마물을 소려뜨려 하섯을 입수 장돌이 있는 소식을 구해주십시오.

VS요ク早인1紙歌・ムイン1)

특기 사항 플레이어가 편성을 할 수 없다

대처법 . 환술시가 6명, 주민공 합해서 7명이 전투에 참 여한다. 로테이션을 할 수 있게 되면 잊지 않고 로테이션 하지, 서너 번 로테이션하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

VS요주早인2鉄鉄・ムイン2)

누레

HP 120 공격력 12 빠르기 80 회복력 ·

목수 공격 : 없음 시고 : 체력이 낮은 자를 노린다



CP 55 PH

아직은 바일이 전투에 참여 할 수 없다. 이번 전투도 특 별한 것 없이 호태아선만 잊지 않고 하면 무난히 이 길 수 있는 전투, 야 만약

전열에 이군이 배치되어 있지, 않고 중열, 후열에만 이군 이 배치되어 있는 상황이 된다면(즉, 후 열에만 동료를 배치한 경우), 그때 대미지를 받게 되는 동료는 통상시의 2배의 대미자를 받게 되니 배치시에는 세 열에 골고루 동료를 배치하는 습관을 들어자

VS 叫交 音見足 1世島・ホルボーロ1)

능력

HP 160 공격력 15 빠리 220 화복력 10 특수공격 없음 사고 전사를 노린다

대처법

전시는 화복 능력이 없고, 최은 전시를 우선해서 노리므로 주인 공용 바알 뒤에 배치하자. 그러면 방아 보조 효과로 먼 해 대미지를 줄일 수 있다. 환술사들은 모두 자회복이 가능 하므로 로테이션만 잊지 않으면 역시 간단히 승리가 가능.



바알 뒤에 세리종을 빼지어는 것이 포인트



어렇게 세라풍이 나서서 행어 로 도와준다

VS 叫巫皇보로 2種島・ホルボーロ2)

능력 HP 160

공격력 16

배르기:22.0 의비역:8

특수 공격 . 없음 시고 : 체력이 낮은 자를 노린다

대처번

배치업은 과조 홍보로 1과 싸울 때와 동일, 단, 적의 공 격력이 16이므로 환술사 중에서 HP가 16이하인 녀석은 매고 전부 17 이상인 녀석으로 배치하자, 역시 로테이션 용 잊지 않는다면 무난히 승리 가능.

마물들을 쓰러뜨리고 버섯을 모두 채취하여 기 뻐하고 있는 새라짱과 바알. 그 순간 마을쪽에서 높고 날카로운 마물의 울부짖음 비슷한 소리가 들리자 일행은 서둘러 마을로 돌아온다.

모르모스 마음

기사단의 천막이 있던 곳으로 가면 사람들이 잔 뚝 모여있다. 사정을 들어보니 일행이 마음을 떠 나있던 사이에 마물들이 마을을 공격해왔던 모양 이다. 다행히 인명 피해는 없는 듯. 바알의 집으로 가 아무렇에게 일단 약초를 건네주자, 아무젤의 말에 의하면 환술사들과 기사단이 습격해온 마물 들을 물리치는데 큰 도움을 주었다는데…. 일단 광장으로 가서 사정을 자세히 들어보자. 아니다 다들까, 환술사들이 열심히 싸운 건 맞지만 기사 들은 자신의 천막만을 지킨 것에 불과하다고 한다. 그러던 중 너무 소란을 피워 마물의 주의를 끌었 고, 그로 인해 환승사들과 마을 사람들은 거의 피 해를 입지 않았다니? 바알은 약을 만드는 상황을 보기 위해 집으로 가고, 세라장은 기사단의 동향 을 알아보기로 하고 천막이 있던 곳으로 향한다. 기사단장에게 말을 걸면 바알이 찾아와 소녀가 깨 어났다고 알려주니 다시 바알의 집으로 가자

정신이 든 소녀는 자신을 필리아 펠루인(줄여 서 필)이라 밝히고 수도에 있는 칼테른 교회 사람 으로 여행 도중에 이물의 습격을 받아 도망치던 중 정신을 잃었다고 설명해준다. 그리고 여행의 목적을 얘기해주는데….

생작 내면 소매의 손바다에는 하나의, 아주아주 아름다운 보석이 올라져 있었습니다. 이 얼마나 아름답고 산비한 빛입니까 이것과 같은 것을 찾기 위해 소매는 이행을 하고 있던 것입니다. 대체 이 들은 무엇일까요? 그것은 (소매가 들을 만지지) 같자가 방안에 빛이 뿜어져 나왔습니다. 처음 보는, 하지만 어딘가 마음 깊숙한 곳에서 기약하고 있었던 것 같은 안식과 평온함이 함께 녹아있는 듯한 그런 빛이었습니다. 마치 뜻하지 않게되살아난 반가운 추억과도 같이 그것은 모두의 마음을 가득 체위깃습니다. 및 그대로 이것은 마법의 돌아있습니다. 및 그대로 이것은 마법의 돌아있습니다.

다,마물이 소녀를 공 격한 것도 이것을 노 렜기 때문이었습니 다. 빛이 사라졌어도 너무나 뜻밖의 것이

알도되어, 잠시 동안



무서워

은 누구도 일을 열 수가 없었습니다.

이 돌과 비슷한 것은 모두 7개로, 이것을 모두 모으면 세상에 퍼져 있는 마물들을 모두 없앨 수 있다고 설명한 필은 자신은 이 들을 모으기 위해 여행하던 중 마물의 습격을 받았다고 털어놓는 다. 그리고 어쩌면 마물이 이 마을을 습격한 것도 자신이 갖고 있는 둘 때문인지도 모른다며… 한 참 에기 중에 마을 사람(키그로써)이 들어와 기사 단이 마을을 떠나려한다고 알려준다. 기사단 천 막이 있던 곳으로 가 기사단장과 이야기하자.

마을 사람들은 마물이 공격해온 이 때에 기사 단이 왜 서둘러 수도로 돌아가느냐고 잘책하고, 기사단장은 마물이 또 올 거라는 보장이 없는데 왜 우리가 여기 머물러 마물을 상대해야 하느냐 고 빨댄다. 기사단의 목적은 어디까지나 훈련이 었지 마물의 토벌이 아니라며 천막도 없어진 지 금 더 이상 이곳에 머무를 수는 없다며 결정을 칠 회하지 않겠다고 강경하게 나온다(정말 재수없 군, 꼭 어느 나라 정치인들 같아~~), 이런 기사단 의 모습에서 환멸을 느낀 우리의 주인공 세라짱 온 기사단장의 '제명하겠다', '나중에 후회할 거 야 라는 무시무시한 혐박에 굴부하지 않고 기사 단에서 탈퇴, 기사단의 도움을 바라는 모르모스 사람들을 돕기로 한다(될 선택해도 기사단 탈퇴 라는 스토리는 변함 없으니 마음껏 고르자). 바알 을 비롯한 모르모스의 전사들, 숲의 환숙사들과 함께 자신의 마을은 자신의 손으로 지킬 거라며 기사단이라는 이룡은 이제 지긋지긋하니(할 일 은 안하고 밥만 축내고, 돈만 축내는 어느 나라 정치인처럼) 기병대를 창설하기로 한다.

당면한 기병대의 역할은 겨우 물리치긴 했지만 또 다사 마을을 습격할지 모르는 마물의 토벌 일행이 마음을 토벌하러 정확



오랜모스의 기방대 장설(

대를 먼저 숲으로 파견한 후 마을을 나서려 하자 필을 찾으려 칼데른 교회에서 파견 나은 신판, 승려들 도 기병대와 함께 마물을 토벌하기로 한다. 마물들이 다시 마을을 공격할지 모르니 환숙사들이 마을을 지키기로 하고 나머지 일행만이 마을을 나와 마물을 토벌하기 위해 새벽의 숲으로 출발한다

어렇게 지금 막 빼어난 기병이는 모르모스의 마음을 뒤로하고, 세백의 숲으로 출발했습니다. 지금은 다물들 이 모여 무서운 장소가 되어버린 숲은, 불은한 공기로 가 독 차였어 마치 기병대가 도전하기를 기다리고 있는 듯 영습니다.

새벽의 숲

새벽의 숲에서의 🖀

새벽의 숲에는 3종류의 마음이 있습니다. 숲 안으로 들어가면 차례로 전투가 아이집니다. 최초의 적은 최조라우보로, 2번째 적 은 환수 누우트, 송반째 적은 환수 해무우트입니다.

모든 적용 소리뜨리면 승리입니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 사우게 됩니다. 필운 공격하고, 모르모 그름 공격한 위험한 작물을 퇴조하십시오1

VS 可型 引や早型優島・ラウボーロ)

능력

HP - 150 공격력 18

빠르기 16.0 회복편 목수 공격 없음 사고 전사를 노린다

대처법

각 열애 전사를 배치하고 그 옆에 열회복자를 배치해 꾸 준히 로테이션시키며 회복시켜도 좋고, 각 열에 전사를 배치한 후 그 뒤에 밝어 보조 능력을 가진 필, 주인공, 신

관을 배치해 대미자를 즐 이는 방법도 좋다. 필자 는 전자의 방법을 사용해 이래 시진과 같이 편성했 다. 적의 높은 공격력을 주요하지.



VS 包や中学型を高いまゆり)

HP 160

공격력 18 빠르기 17.0 희복력・

목수 공격 , 없음 사고 입회복자를 노린다

대처법

앞서 씨운 라우보포와 능력은 비슷하지만 공격 대상만 이 다르다. 역시 각 열에 신관, 승려를 배치하고 그 뒤에

방어 보조 능력을 가진 직종 을 배처하는 게 정석, 회복 농 력이 없는 전사가 공격당하 지 않도록 가장 치리에 배치 하는 걸 잊지 말자.



VS 紹介可平平原収載・ヘムウト)

농력

HP · 170 공격력 18 빠르기 18.0

특수공격 복수공격6x4 復 사고 열화복자를 노린다

배치법은 아래의 사진을 참조, 3단에 적이 복수 공격은 하는데, 6×4의 복수 공격이란 대미지 6짜리 공격을 4번 하는 걸 의미한다. 따라서 로테이션을 계속 한다면 3턴 제에 승려를 노리는 첫 번째의 복수 공격을 뒤에 있는 신. 관, 필이 받아 보조로 커버할 수 있다. 이후 한 명의 승려 에게 공격이 집중되어도 최대 대미지는 18이므로 승려 의 HP가 이보다 높으니 무시히 넘길 수 있다. 필지의 경 우 승려 두 영에게 공격이 분산되어 적의 공격 작후 승려 의 HP가 19, 24 남았다. 여기서 비로 로테이션 하지말 고 한 턴 더 버티자. 그 후 계속 로테이션하면 7턴 제에

적이 복수 공격을 할 차례에 다시 이군 신관들이 전열에 나오게 된다. 이렇게 7턴만 넘기면 이군의 공격으로 적 을 쓰러뜨리는 게 가능



모르모스 마음

벽의 숲에서 마물을 모두 쓰러뜨리면 자동으로 모르모스 마을로 돌아오게 된다 마을 사람들과 함 깨 마물을 쓰러뜨린 일을 기뻐하는 도중, 필온 이제 수도로 돌아가야겠다며 세라장과 바알에게 작별을 고한다. 또 다시 필어 마물에게 공격을 받을지 모든 다며 바알은 기병대가 수도까지 필을 보호해주는 게 어떠나며 세라짱에게 제안하고 세라짱은 이를 수락, 수도까지 함께 하기로 한다. 바알이 누나 아 투쟁에게 사정을 설명하러 가니 바알의 집으로 가 아무설의 허락을 받은 후 수도로 출발하자.

수도로 가는 같은 생각으로 팽은한 여행이었습니다. 다 행이 마을과 만나는 일도 없어, 이목고 넓은 하늘과 초원 을 보는 것도 질레갈 때중, 언낙 저편이 흰 빨과 높은 생벽 이 보이기 시작했습니다. 이것이어만로 얼마서만의 중심. 읭의 성을 영광스럽게 감사고 있는 수도 빛이었습니다.

수도 빔

수도에 도착하면 바앝은 구경하느라 정신이 없 다. 필은 자신은 보고할 것이 있어 교회로 가니 원하는 만큼 구경한 후 교회로 오라는 말을 남기 고 총총히 떠난다. 중앙 광장에서 서쪽으로 가면 교회에 도착하는데, 여자 신관이 서 있는 문으로 들어가면 필을 만날 수 있다.

필이 그간의 사정을 어머니 알웨라에게 설명하 고 있는 중 세라쨩과 바알이 들어온다. 자세한 사 정을 들은 알웨라는 일단 교회장에게 보고해야 한 다며 필에게 다녀올 것을 부탁하고, 일행은 교회안 으로 들어가 교회장을 만나 사정을 설명한다. 하지 만 마법의 돌을 모아 마물들은 없어야한다는 말은 교회장(이름은 크레이돈)에게는 얼토당토, 씨도 안 먹히는 소리였다. 옆에서 간사하게 크레이돈의 비 위불 맞추는 죠쇼넥 때문에 시정을 밝히고 교회장 의 도움을 얻으려는 일행의 노력은 결국 헛수로고 끝나고, 다시 서고(알웨라가 있는 곳)로 돌아온다.

알웨라에게 성당에서 있던 일을 설명해주면 알 왜라가 마법의 돌과 관련된 자세한 이야기를 해

준다. 과거 대성당을 증축할 때에 2개의 불건이 발견되었는데, 그 중 하나는 필이 갖고 있던 마법 의 돌이었고 다른 하나는 책이었다. 사람들은 그 것들에 대해 별 관심을 두지 않았지만 알웨라는 계속 그것을 연구하던 중 마범의 들과 그 책이 1000년 전, 마용들을 퇴치했던 7명의 용자들과 관련된 물건이라는 것을 밝혀냈다. 1000년 전에 7명의 용자들이 마물을 퇴치하긴 했지만 그것은 한정된 시간에만 유효했던 것으로, 1000년이 지 나면 마물들을 봉인했던 효력이 없어져 마물들이 다시 부활하게 된다는 것이었다. 이를 막기 위해 선 그 전에 다시 봉인을 해야 하는데, 마법의 돌 은 봉인을 위해 필요한 7개의 둘 중 하나라는 것 이다. 그렇다면 마물들이 필울 습격했던 이유도 맞아 들어가는군.

바앝은 기병대가 할 일이 생겼다며 필 을 도와 7개의 등을 찾자고 세라짱에게 제안하고 세라짱은 이를 혼쾌히 수락한 다. 당시 발견했던 책



무능한 대가리 앞에서 아부만 하는 목 근 박 어디의 상황 같군

에 의하면 마법의 들 중 하나가 모루사가루사 마 울에 있다는 애길 들은 일행은 기운차게 빔을 떠 나 모두사가루사 마을로 출발한다.

이렇게 기병대는 7개의 마법을 들을 찾기로 했습니 다. 전부 모으면 이 서상에서 마물들을 쫓아내수 있다고 합니다, 만약 그렇게 된다면 기병대의 이름은 아크리튄 드 전체에 올라파지게 되겠죠. 저머디의 생각을 가슴이 품고,기병대는 수도를 떠났습니다.

모루사가루사 마음

마을로 들어온 일행은 리무리트와 보르가라는 두 남녀를 만난다. 이 두 사람은 무엇인가에 쫓기 는 듯 서둘러 마을 밖으로 나가는데…. 필의 제안 으로 각자 들에 대한 정보를 찾기로 하고 바알은 마을 우축, 세리장과 필은 마을 좌축을 돌아보기 로 한다. 우선 마을 좌측으로 가자.

마을 좌축은 마녀와 마술사들의 마을, 큰 저택 으로 들어간 세라짱과 필은 마술사들의 우두머리 인 저택의 관주를 찾지만 현재 부재중이라는 말 을 듣는다. 안쪽에 관주의 딸 방이 있으니 그곳에 들어났다 나오자(처음에는 들어갈 수 없지만 몇 번 계속해서 시도하면 들어갈 수 있다). 그러면 관주(이름은 칼카름)가 의출에서 돌아온다. 칼카 몸에게 사정을 예기하고 들을 빌려달라고 하지 만, 그 들은 마술사들의 우두머리라는 중표이니 줄 수 없다며 거절한다. 일단 물러난 후 바알이 갔던 방향인 마을 우측으로 가 보자.

마을 우축은 검투사들로 이루어진 마을. 검투 사들의 우두머리인 모르기에게 사정을 설명하고 들을 빌려달라고 하지만 역시 우두머리의 중표라 며 난색을 표한다. 어쩔 수 없이 물러나려 하는데, 갑자가 한 검투사가 뛰어풀어오며 모르기의 이들 인 보르가가 들을 가지고 없어졌다는 말을 한다. 게다가 마술사들의 우두머리의 딸인 리무리트도 함께. 뭔가 일이 커진 듯 해 마을 입구로 간 일행 은 일촉즉발로 대체하고 있는 마술사들과 검투사 들을 발견한다.

오고 가는 애기를 들어보니 마술사들과 검투사 들은 서로를 미워하고 있는 뜻 했다. 마술사들은 검투사를 머리도 나쁜 놈들이 힘만 믿고 설친다



무미오의 조리액?

며 경멸하고, 검투사들은 제 물은 마술사들은 제 몸도 하나 간수 못하는 것들이 잔머리만 굴려낸다고 중오하고 있다. 이를 두 집단은

자신들의 작은 주인을 상대편의 작은 주인이 피어 데리고 갔다며 서로를 불신하는데… 이렇게 바야호로 난투가 벌어지려는 순간 리무리트의 소 급친구인 릴퀴트가 나타나 사장을 설명해준다. 리무리트와 보르가는 서로를 사랑하고 있지만 이들 두 종족간의 사이가 너무 나라 자신들의 아버지에게 이 사실을 숨겨왔다는 것이다. 그리고 최소한 정혼식이라도 올리기 위해 '웨린불 언덕'으로 갔다는 게 아닌가? 하지만 웨린불 언덕은 마물들이 출현하는 위험한 곳. 마술사들과 검투사들은 자신들의 작은 주인을 구하기 위해 있을 다루어 웨린불 언덕으로 달려간다 릴퀴트에게 더욱 자세한 사정을 들은 일행은 리무리트와 보르가를 돕기 위해 역시 웨린불 언덕으로 향한다.

웨린 발언되

웨린불 언덕에 있는 동굴에 도착한 일행. 하지 만 상황을 보아하니 마술사들과 검투사들의 물골 이 말이 아니다. 사정을 들어본즉, 자신들의 작은 주인을 구하기 위해 동굴 안으로 들어간 검투사 들과 마술사들은 안에 있는 마물의 공격을 받아 얼마 찾지도 못하고 쫓겨 나왔다고 한다. 그것도 동시에 들어갔다가 나온 것이 아니라 각기 따로 들어갔다가 쫓겨 나왔다나? 서로 협력하면 될 것 을…, 어쨌거나 그들 두 사람을 구할 때까지 만이 라도 일시 휴전하라는 일행의 권유에 마술사들과 검투사들은 일행의 기병대에 협력하기로 한다. 단, 자신들이 돕는 대신 상대편 작중은 기병대에 참가시키지 말라나? 편성으로 마술사, 검투사를 동료로 참가시킬 수 있으니 최극 이용하자. 상대 편 최종은 참가시키지 말라고 했지만, 이 소리는 완전 무시. 골고루 사용해 주자. 이 동굴은 공가 가 나쁘기 때문에 6턴이라는 제한 시간을 넘기면 자동적으로 기병대가 패배한 것으로 간주되니 주 의해야 한다. 세이브를 하고, 전투 준비가 끝났다 면 안으로 들어가자

웨린 볼 동글에서의 를

웨인 볼 동굴에는 (라리의 마음이 있습니다. 기병에는 어느 적 부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. (아리 모두를 쓰러뜨리면 동굴 중 양에 닫혀 있던 문이 결리며 리무리트와 보르기가 있는 동굴 안쪽 오르 돌어갈 수 있게 됩니다.

그러나 동글 안은 산소가 적어하던 아내에 적을 쓰러뜨리자 못하면 그 아상 전투를 계속할 수 없어 가병대가 패배하게 됩니다. 그리고 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시해야 합 나다. 동글 안에서대체 무슨 일이 있어나고 있는 걸까요? 이반도 주한 두 사람은 어떻게 된 걸까요?

VS 中央 計画1度歌・ガルム1)

т.

HP 150 공격력 10 빠르기: 8.0 회복제: 12 특수 공격: 없음 사고 11억으로 공격

대처범

검투사와 마네, 마술사를 이 쌓게 활용하는지가 포인트. 마술사, 마녀는 공격, 방어 보조 능력을 모두 갖고 있으 으로 전사, 검투사 뒤에 배치



시켜 공격력과 방어력을 올려<mark>주는 것이 정석이다. 이래</mark> 사진처럼 배치했다면 5턴 정도에 무난히 물리칠 수 있다.

VS 中学習書2開業・ガルム2)

능력

HP 155 공격력 10 빠르기 8.0 회복력 12 특수공격 없음 사고 랜덤으로 공격

배치는 갈등 1과 동일하다 HP만 조금 높을 뿐 다른 등 력은 갈등 1과 같으니 운제 될 건없다.



VS 四年 理学印1度歌 - ゲルマ1)

능력

HP 165 공격력, 12 빠르기 120 화복력 15 특수 공격·없음 사고, 랜덤으로 공격

대처법

공격력이 갈통보다 조금 높 을 뿐 별다를 게 없다. 배치 는 앞의 적들과 동일



VS마수 개型叶2度散・ゲルマ2)

능력

HP 170 공격력 12 빠르기 13.0 회복력 16

특수 공격 . 없음 시고 . 랜덤으로 공격



대처법

4마리 척 중에서는 가장 강 하지만 별 차이 없다. 진행이 너무 똑같은 것 같아 조금 바 꾸긴 했지만, 주인공이 가장

자리로 가고 가장자리에 있던 필, 바알, 마술사가 가운데 로 옮긴 것 이외에는 차이가 없다. 무난히 승리 가능.

4마리의 마물을 쓰러뜨리면 동골 깊숙한 곳으로 들어갈 수 있는 봉안된 문이 열린다. 문 앞으로 가면 마술사들과 검투사들이 모여있는데, 사정을 물어보면 역시나… 따로 들어가려고 하다가 마불 때문에 못 들어가고 있는 것이 아닌가? 새로운 적의 정보가 기록되니 읽어본 후 들어가자. 안에 있는 적은 상당히 강력하므로 세이보를 잊지 말자.

안으로 들어가면 기알이라는 신판에 의해 리무리트와 보르가의 결혼식이 막 시작되려 하고 있다. 기알은 이들을 부추겨 각 마을의 비보인 마범의 들을 가지고 이곳으로 의 결혼식을 올리게 한 것이다. 필이 등을 찾기 위해 온 것이라고 설명하면서 마범의 된 등을 꺼내들자, 리무리트와 보르가의 손에 있던

들이 공병을 일으키기 시작하며 동굴 안을 가득히 비춘다. 이에 놀라는 일행 은 더욱 놀라운 광경을 보



고 만다. 그것은… 기알의 이라 때문식이?

그림자가 마물의 모습을 나타내고 있는 것이 아닌가? 그렇다. 기알은 신관의 모습으로 변장해 리무리트와 보르가를 의딴 곳으로 유인, 그들이 갖고 있는 마법의 들을 없어 마물을 봉인하려는 일행의 일을 밖해하려고 한 것이다. 마물과 전투!

VSD景の空車機能・アザント)

능력

HP 220 공격혁 14 빠르기 2.0 회복력 40 촉수공격: 8케 | 시고: 랜덤으로 공격

대취범

상당히 어려운 적. 웹지는 최종 보스를 제외하고 이 녀석 이 가장 어려웠다. 무엇보다 희목력이 40이나 되므로 찾 은 로테이션은 글을 시간 재한도 있으니 정말 까다릅다. 최대한 공격력이 높은 캐릭터를 전열에 배치, 중열에는 공격 보조, 방어 보조를 동시에 갖고 있는 마술사와 마녀 를 배치하자. 여차피 로테이션은 하지 않을 테니 중열에 다 공격 보조 능력을 갖고 있는 승려를 하나 더 배치하도 록, 조금은 극단적이 될지도 오픈는 변칙 편성법이지만, 적의 화복력이 40이나 되므로 어쩔 수없다.



필지의 경우 이군의 공격에 아 번도 Extra Attack이 나 오지 않았으며, 이잔토의 첫 번째 공격이 주인공에게 양 중했었다(이잔트의 처음 공

격이 양 가장자리에 있는 캐릭터에게 맞지 않으면 OK) 이렇게 해서 3년 째에 이잔트를 격파했으나 도저히 못 이기겠거든 이렇게 배처하자.

아잔트를 물리치면 우여곡절 끝에 마술사들과 검투시들이 화해하게 된다. 로미오와 즐리엣 물이 안났으니 다행. 리무리트가 마술사들의 저택에 다

시 한 번 들려달라고 하 니 가 보자, 리무리트의 방으로 가서 리무리트와 보르가에게 말을 검면 드



디어 마법의 등을 두 개 역UNECOYENDE #2 것이어~

모두 건네준다. 사태가 원만히 해결된 것을 기뻐 하며 일행은 가벼운 마음으로 수도 범으로 향한다.

알웨라와 만나 사정을 설명하면 알웨라는 다음 마범의 높이 있는 곳을 가르쳐준다. 볼 계곡이라나? 수도 받을 나오면 자동으로 통 계곡으로 가게 된다.

빠르게도 4번째의 등을 찾게 되었습니다. 만약 찾게 된다면 7개중 절반 이상을 찾게되는 것입니다. 일행약 마음은 기념계 뛰고 있었습니다. 하지만 그 그런 그들을 맞은 숲은 어둡고, 감갑하고, 어둠 속으로 깊이 가라앉은 듯이 보였습니다.

몸 계곡

마을은 현재 젊은이들과 원로들이 대립하고 있 는 중 숲을 누구보다 아끼고 사랑하는 이들 발키 리와 아처 종족은 현재 숲을 어지럽히고 있는 마물 등 때문에 골머리를 썩이고 있었다. 젊은이들은 이 대로 당할 수는 없다며 다소의 희생은 나겠지만 모 두 합심하여 마물들을 불리치자고 주장하는 반면. 마을의 우두머리이자 원로 중 한 명인 빌마는 그건 젊은이들의 만용이라며 조금 더 상황의 추이를 지 처보자고 젊은이들을 설득하는 중이었다. 이럴 때 도착한 일행은 뭔가 상황이 안 좋다는 걸 눈치채고 일단 범마에게 마법의 돌을 모으고 있는 경위를 말 하고 혐조를 구한다. 하지만 빌마에게 마법의 들어 관한 에기는 금시초문. 필은 그럼 다른 뭔가 단서 가 될만한 이야기, 예를 둘어 오래된 신전 같은 건 없냐고 묻자 빌마는 숲 깊숙한 곳에 사당이 하나 있는데 그곳에 아법의 돌 비슷한 게 있다고 에기해



곳으로 출발하려 하지만 현재 마물들이 판을 치고 있으므로 우두머리인 자 아저 빨키리를 통료로 할 수 신의 명령에 의해 그곳으

준다. 일행은 반색하며 그

로 가는 길은 허가해줄 수 없다고 한다

마을 서쪽에 있는 젊은이돌(황을 쏘고 있는 사 람들)과 에기하면 그들은 그들 나름대로 갖고 있 던 빛마 족장과 원로들에 대한 불만을 털어놓는 다. 어쨌거나 허락을 할 수 있는 사람은 죽장밖에 없으니 다시 가서 말해보자. 그래도 가고 싶냐고 물는데, 여기서 예(は다)를 선택하면 허락은 하겠 지만 길을 아는 사람이 없을 테니 힘들 거라며 계 속 만류한다. 이때 젊은이들이 나서며 그러면 자 신들이 길을 안내해주겠다고 제안한다. 계속해서 만류하는 자신의 의견에 아랑곳하지 않는 젊은이 들에게 화나 난 별마 죽장은 그럼 좋을 대로 하라 며 결국 허락해준다

정적의 숲

숲에 들어오면 매플레인이라는 여기사를 만날 수 있다. 뭔가를 찾기 위해 이곳에 왔다는 메틀레 인은 조심하라는 말을 남기고 충충히 떠난다. 메 물레인은 나중에 다시 만날 수 있으니 일단은 전 행에 전념하자.

양악의 중에서의 때

정책의 숲에서는 3종류의 작용이 있으며 아제나 밝기되는 공 사들이 최후의 일격을 먹어지 않으면 쓰러뜨릴 수 없습니다. 최초 의 적은 요수 모연, 2번째 적은 환수 프로움, 2번째 적은 괴조 그류 반인나다. 성마리의 마음을 모두 쓰러뜨리면 숙 안쪽으로 들어갈 수있습니다, 단, 전투에서한 영어라도 부상당하면 처음부터 다시 해안한니다.

어떻게 궁사들이 최후의 알려올 먹일 수 있도록 하는 개 변성 의실력을 보임 잔스인니다!

VS요クロで転載・モイン)

8.0 HP 185

공격력: 13

県屋21 15 0 회복력 : -

시고 체력이 낮은 자를 노린다 복수 공격 없음

어때가 때지하면 4만 돼야 쓰

대처법

궁사가 아니면 쓰러뜨릴 수 없으냐 궁사를 최대한 많이 배치하는 것이 좋다. 그렇다 고 4명 다 배치할 필요는 없 고, 자회복이 가능한 발키리 를 2명, 아치를 한 명 배치

하는 것이 위난 적은 HP가 낮은 동료를 우선적으로 공격 하니 그 캐릭터 뒤에는 방어 보조 능력을 배치하는 것이 좋다 이래의 배치 모습을 참조로 하던지 그류반과 싸움 때의 배치 모습을 참조로 하자.

VSを中立己含の歌・ズロウム)

능력

HP 165 공격력 17 **単三**2 120 회본력 .

특수 공격 없음

사고 랜덤으로 공격

대처범

배치는 요수 모인 때와 동 일. 중열에 있는 마법사가 공격을 받으면 위험해질 수 있지만 미벤시가 2번째 공 격을 받기 전에 끝내면 되니 문제는 없다. 역시 4천 이내 에 궁사로 끝내기가 가능



글시는 건강 환경이 아니라 집정 공격으로 끝내기를 해도 된다

VS回応コ帯地控動・グリュバン)

능력

HP 190 빠르기 180

공격력 12 회목력 .

특수 공격 열공격 6케

사고 랜덤으로 공격

대처법

배치는 이전 전투와 거의 동 일하지만 검투사를 빼고 될 을 넣어 방어야 중점을 두었 다 이렇게 배치하면 공격력 은 떨어지지만 천열에 있는 캐릭터들은 중염의 방어 보



완벽한 땅이의 변성

조 효과로 인해 적의 공격을 받아 가능, 중열에 있는 캐릭 터들은 후열로 간 후 2명의 열회복지로 안해 완전 회복 가 농, 후염에 있는 발카리는 자회복으로 회복이 가능하므로 방어면에서는 완벽해진다. 계속 로테이션시키며 싸우면 전투는 좀 길어지겠지만 더욱 안전한 승리가 가능.

드디어 신사 앞에 도착한 일행, 이때 별마가 나 타나 일했에게 마음의 사정을 설명해준다. 원래 이곳은 궁사들이 자유롭게 드나들면서 자신들이 사용하던 화살을 선조들에게 바치던 신사였다 (석판 좌우에 있던 화살들이 그것). 하지만 오래 전에 마물들이 이 숲에 나타나기 사작했고, 사람 들은 위험하다며 말렸지만 별마의 어머니이자 전 대 족장이었던 발레이는 위험을 무릅쓰고 봉납 (사당, 신사 등에 물건을 바치는 잎)을 위해 이곳 으로 향했다가 돌아오지 않았다. 이런 일이 있었 기에 뒤를 이어 죽장이 된 빛마는 또 다시 그런 일이 일어나지 않게 하기 위해 출입을 금지했었 는데, 젊은이들은 그간의 사정을 모르고 원로돌 온 나약하다느니, 검쟁이라느니 하면서 불만을 표시해왔다는 것이다. 하지만 별마 자신도 희생 을 두려워해 마물들과의 싸움을 피해온 자신에게 도 잘못이 있다며, 그러다가 더 큰 희생을 부름지 도 모른다며 일목을 설득해 다시 마물들이 없는 숲을 만들겠다고 다짐한다.

톱 계곡으로 일행과 함께 돌아온 빌마는 그간

의 사정과 일행 이 돌을 찾고 있는 사연율 젊 은이들에게 설 명해주고, 자신 도 젊은이들과



석환에 박혀 있는 것이 4번째 이번의 등이다

함께 마물을 토벌하는데 동참하겠다며 그간의 용서를 구한다. 이에 젊은이들도 그런 사정을 모르고 너무 건방지게 굴었다며 사과하고 모두 힘을 합쳐 마물이 없는, 자신들의 보급자리인 숲을 만들겠다고 다짐한다. 이로서 통 계곡의 일도 무사히 해결되고 일행이 수도로 출발하려는 순간 한 승려가 허겁지겁 달려와 필의 어머니인 알웨라가 교회장에 의해 감옥에 갇혔다는 급보를 전한다. 어서 빙으로 가 보자.

수도 범

서둘러 힘으로 돌아온 일행. 대성당 앞에서 알 웨라를 평소에 따르던 승려의 말을 들어보면 크레이돈 교회장이 교회의 2인자인 알웨라를 강금하고 면희조차 허락하지 않는다고 한다. 일단 안으로 들어가 크레이돈에게 사정을 들어보려고 하지만 문지기들이 들여보내주지 않는다. 바알의 재치로 성당 안으로 들어가는데 성공한 일행은 감옥에 갇힌 알웨라를 만나지만 뭔가 잘못된 일이 있어도 곧 해결될 거라며, 자신이 지금 감옥에서 나오면 진짜 죄를 짓는 거라고 국구 나오길 거절하는 알웨라의 고집에 별 소득 없이 성당에서나온다.

알향은 성당에서 나오는 중 우연히 크레이돈과 조쇼백의 얘기를 듣게 된다. 알웨라가 크레이돈 을 몰아내고 자신이 교회장이 되려 음모를 꾸미



고 있다는 조쇼백의 거짓 말에 완전히 넘어간 크레 이돈은 급기야 내일 아침 에 알웨라를 처형시키라 는 명령까지 내린다. 세라

장과 필은 일단 서고로 돌아와 대책을 강구한다. 한 신관이 이전에 알웨라에게 들었다며 서고 어 단가에 감옥으로 통하는 같이 적혀 있는 도면이 있다고 알려주니 우선 도면을 찾자(서고에 있는 사다리 위로 올라가 조사하면 찾을 수 있다). 저 넥이 되자 일행은 비밀 풍로로 출발한다. 비밀 등 로를 이용하기 위해서는 성밖으로 나가야하니 일 단법 밖으로 나가자.

411" BE

왕도의 끼아도에서의 를

왕도의 저하도에는 5종류, 합에 9차라의 마물이 각각 약함, 보통, 강합의 난이도로 나뉘어 순서대로 있습니다. 처음에는 약한 마물과 차우개됩니다. 그래 5종류의 마물 중 어느 것인기를 쓰러뜨리면 안으로 들어갈 수 있습니다. 다음으로 보통의 난이도를 가진 마물과 싸우게 됩니다. 여기서는 어때 싸웠던 마물의 종류 이외의 2종류의 마물 중 한 마리를 선택해 차읍니다. 여기서 승리하면 다시 동굴 안으로 들어갈 수 있게 됩니다. 마지막으로 자금까지 싸우

지않았던 종류의 희망마물이 동정합니다. 이 마물에게 승리에서 동굴 안으로 들어서면 클라이가 됩니다. 단 전투에서 한 명이라도 부성당하면 처음부터 다시해야 합니다.

어느 적을 가장 먼저 쓰러뜨리고 어느 책을 가장 나중에 쓰러뜨 릴 것인지, 기병대의 전략의 솜씨를 보일 한수입니다.

설명이 좀 복잡하니 다시 설명하겠다. 등장하는 적은 델마(A-1, A-2, A-3), 아잔트(B-1, B-2, B-3), 울마그(C-1, C-2, C-3)의 3종류, 처음에 질마와 싸우면(즉, A-1과 싸우면) 두 번째에는 B-2, C-2 중 하나와 싸워야 하고, 만약 B-2와 싸웠다면 최종으로 싸워야할 적은 C-3이 된다. 각 마물의 타입마다 특징이 다르니 잘 생각하고 결정하

자. 필자가 보기에는 C-1, B-2, A-3의 순서 로 싸우는 게 가장 나 을 듯 해서 이들과 싸 우는 경우로 가정하고 대처법을 적었다.



VS TIQU会のコ1巨人・オルマグル

능력

HP 170 공격력 16 빠르기 8.0 회문력 ·

 빠락기 8.0
 회복취

 복수 공격 없음
 사고 체력이 낮은 자를 노린다

대위법

레벨 3짜리 용이그의 공격력(21)에 비하면 낮은 편이지

대별 3씨리 불이그의 중약 만 방심해서는 안 된다. 이 편성의 복장은 자화복이 가 능한 캐릭터들을 전열과 후 열어, 열회복자 2명을 중열 에 배치해 서로의 HP를 회 복할 수 있게 만든 방어 중 심의 진황이다.



VS 마号이면로 2週間・アザント2)

능력

HP 180 공격력 16 빠르기: 13.0 회복력 20 촉수 공격: 8케 1 사고 변덩으로 공격

대처번

이전에 싸운 이진트와는 능력치가 일이 다른다. 얼공격 을 한다고는 하지만 올마고 1과 싸울 때와 같은 친행이면 무난히 승리가 가능. 예번 포테이션시키는 걸 잊지 말자

VS ロウ 14年中3歳数・ゲルマ3)

능력

HP 220 ■271 180 공격력 17 회복력 ·

빠르기 180 투스 기계 어유

특수 공격 없음 시고 체력이 낮은 자를 노린다

대처법

역시 편성법은 몰마고 1. 이잔트 2와 동일, 이녀석은 열회록 등 력이 없으므로 이잔트 2보다 더욱 쉽고, 빨리 처치할 수 있다. 3마리의 마물을 모두 쓰러뜨리면 알웨라가 잡혀있는 강옥으로 들어갈 수 있다. 내일 아침 처형을 확책하고 있다는 필의 말에 알웨라도 순순히일행의 말을 따른다. 하지만 열쇠가 없다? 바알의 끌더 차지로 열쇠가 있는 방의 문을 부순 후, 열쇠를 이용해 알웨라를 구출하는데 성공한다. 알웨라는 조쇼넥의 정체가 의심쩍다는데…. 혹시마물의 변장일지도 모른다는 알웨라의 말에 일행은 조쇼넥을 잡으러 간다.

조쇼넥을 찾은 일행은 오히려 조쇼넥의 함정에 빠져 교회의 승려들과 신관들에게 포위된다. 알 웨라와 일행을 이단으로 들며 크레이돈에게 처형을 강요하는 조쇼넥. 일행이 갖고 있는 4개의 들을 내놓으라는 조쇼넥의 말에 필이 앞으로 나서며 어떻게 우리들이 4개의 들을 갖고 있는지 되

문는다. 그제야 자신의 실수를 깨달았는지 조쇼넥은 더욱 일행을 닥달하고 챙이 들어올린 마법의



돌로 인해 급기야 <mark>역외로 쓸만한 바람</mark> 조쇼넥의 정체가 드러나고 만다.

VSIP中列産の顕微・エルミ)

공직

HP 220 공격력: 12 배려 150 회복령 12 목수공격 분노의 일격 18~84 사고: 랜딩으로 공격

MARK.

적이 중 수 있는 최대 대미지가 24이므로 HP가 24가 안 되는 캐릭터들은 그 바로 뒤에 보조 능력을 가진 캐릭터 를 배치해서 대미지를 줄어지. 그리고 HP가 24 이상이더 라도 자회복 능력이 없다면 같은 열에 열회복 능력을 가 진 캐릭터를 배치하여 HP를 회복시키도록. 적도 회복 능 역을 갖고 있긴 하지만 그 양이 적으므로 이렇게 배치했 다면 꾸준히 로테이션을 함으로써 무난히 몰리될 수 있다.





마네의 마습시의 위치를 바뀌 도 됐다

반도의 일찍이란 찍어 Extra Attack을 하는 경우를 얼마한다

조쇼넥을 쓰러뜨리고 어리등절해하는 크레이 돈에게 자세하게 설명하는 알웨라. 1000년 만에 마물이 부활한다는 이야기와 돌을 7개 모으면 마물들을 다시 봉인할 수 있다는 알웨라의 조리있는 설명에 크레이돈은 그제야 원행의 말을 믿는다. 자신의 자리에 연연해 조쇼넥의 아침을 믿었던 크레이돈은 그제야 자신의 잘못을 뉘우치고 교회장의 자리를 알웨라가 말아달라고 부탁한다. 알웨라가 크레이돈이 있어야 교회가 이런 위기에

안정적으로 대처할 수 있다며 국구 만류하자 크 레이돈은 알웨라의 의견을 수용하며 자신도 최선 올 다해 일행을 돕겠노라고 약속한다.

다음 마법의 들에 행방에 대해 일행이 알웨라 에게 물자, 4번째까지의 돌에 대해서는 이전에 발견했던 고문서에 적혀 있었지만 더 이상은 단 서가 없다고 걱정한다. 이에 크레이돈은 성에 있 는 '말단' 대신(말단-末端'이라고? 후후후)이라 면 뭔가 알고 있을지도 모른다며 자신이 연락을 해 두겠으니 성안으로 들어가 대신을 만나보라고 권유한다. 성으로 들어가면 작은 집이 있는데 그 곳에 맞단 대신이 있으니 들어가자.

말단 대신은 따뜻하게 일행을 맞아준다. 보통 사람이라면 쉽게 믿지 않을 이야기를 순순히 믿 어주며, 일행에게 전폭적인 지지를 아끼지 않는 말단 대신, 역시 평판대로 온화하고 친절하며 사



이번 축독의 남로 인해 등록이 말 어지는 음료는 없다

려 깊은 사람인 듯 했 다. 수도 남쪽에 있는 오토라 산이라는 곳에 과거의 7 용자 중 한 명 의 무덤이 있다는 소문 이 있다며 말단 대신은

일행에게 그곳으로 가보라고 권유한다. 자, 다음 목적지를 알았으니 출발! 말단 대신의 집무실을 나서면 '축복의 날'이벤트가 생기며 동료들 전 원이 한 살색 나이를 먹는다. 편성시 주의하자

마침내도착한 기병대의 앞에 커다란 돌박이 앞을 가 로막았습니다. 놀랍게도 백은 산 전체를 감싸고 있습니 다, 이래서는 산에 접근할 수가 있습니다. 어쩌할 줄 몰 리하는 개병대의 눈에 문득 마을의 동물이 보였습니다.

쿠가이의 숨은 마을

산 전체를 감싸고 있는 물벽 때문에 어쩔 수 없 이 쿠가이의 마을로 온 일행, 원래 쿠가이의 마을 은 산 정상에 있는 키슈의 신전을 지키기 위해 세 워진 것으로, 외부인들의 출입을 엄격하게 금지 하고 있으며 또한 쿠가이 사람들이 신전으로 가 기 위해서는 신전 우두머리의 인(印)이 있어야 한 다. 일행은 한 무녀와 사무라이들이 말싸움을 하 고 있는 걸 보곤 자세한 사정을 알기 위해 가까이 다가간다. 무녀의 말에 의하면 현재 마물들이 신 전을 습격하고 있는데, 자신은 겨우 그곳을 빠겨 나와 쿠가이 사람들에게 도움을 청하러 온 것이 라고 한다. 이에 카무지(쿠가이의 족장)는 신전 우두머리의 인(印)이 없다면 결코 신전으로 들어 갈 수 없다며 자산들의 도움이 필요하면 다시 가 서 인(印)을 받아오라고 한다. 하지만 그럴 시간 이 없는 무녀는 오래된 규율에 얽매여 정작 필요 할 때 도움이 되어주지 못한다며 한탄한다. 이애 일행은 무녀에게 다가가 자신들이 도울태니 신전 으로 안내해달라고 한다(일행도 신전에 가야하 는 사정이 있으나…). 사라라(무녀의 이름)는 일 행의 제안을 기쁘게 옹낙하지만 한 가지 문제가 있다. 신전으로 통하는 길을 쿠가이 사람들이 지 키고 있는데, 결코 외부인을 통과시키지 않는다 는 것이다. 이에 일행은 정식 문을 통하지 않고

담 사이에 난 개구멍 을 통해 들어가기로 하지만 바알의 큰 멍 치 때문에 결국은 쿠 가기 사람들에게 빨각, 좋기는 신세가 된다.



배일의 특기인 소환 피우기가 이 마에겐 바이지 않는다

있긴 하지만 저금은

마물들 때문에 접근

할 수 없다고 알려준

다. 위험을 무용쓰고

의준 일행에게 키슈

키슈 신전

좋기간 했지만 어쨌거나 캬슈 신전에 도착한 일 행. 하지만 미치 신전 사람들을 만나기도 전에 뒤 좇아온 쿠가이 사람들에게 포위된다. 있지도 않은 마물 때문에 외부 사람들을 끌어들인 것에 대해 분노한 카무지(쿠가이의 족장)에 의해 일행이 축 응용 당하기 직전, 신전 안쪽에서 사람의 기척이 들린다. 가까이 가서 문을 열어보니 마물의 공격 을 피해 숨어있던 신전 사람들이 아닌가? 그제서 야 사실임을 확인한 쿠가이 사람들도 오해를 푼다

일행이 인자리(키슈 신전의 우두머리)에게 용 자의 묘에 대해 묻자 산 아래로 가는 길에 능묘가



신전 사람들은 협력 을 자청하고, 쿠가이 사람들도 오해해서 미안하다 며 도와주기로 한다. 능묘로 가는 길로 들어서려 하면 마기사라는 사람이 나타나 일행에게 적의 정 보를 가르쳐주며 표표히 사라진다. 마기사는 나중 에 또 나타나니 지금은 신경 쓰고 진행하자.

산 아래로 가는 길 산 아래로 가는 길에서의

산이레로 가는 길에는 4여러의 막물이 있어 각각 정해진 진행 으로밖에 쓰러뜨릴 수 없습니다. 처음의 적인 마수 우쿠로는 3-3-1 의 진행으로밖에 2번째 적인 마룡 이잔드는 3~2~2의 진행으로밖 에, 3번째 적인 모운 스라마는 4-2-1의 진형으로밖에, 4번째 적인 거인 도로우리는 2~~1의 전형으로밖에 각각 '쓰러뜨릴 수 없습니 다(단 열약 순번에는 환계없습니다. 예름 들어 2개기의 진행으로 스러뜨릴 수 있는 적은 앞에서부터 2+1이거나 4+2+2+3도 관계없습니다. 즉, 로테이션에서 그전형으로 만들수 있다면 괜찮 다는 뜻입니다).

오는 책을 쓰러뜨리고 안으로 들어가면 4용자의 능모에 들어갈 수있습니다. 또한한 양이라도 부성당하면 처음부터 다시 해야한

VSQ中早草紙歌・ウクルー

10

HP 210 빠르기 8.0 회목력 -

공격력: 13 초회 공격력 9 목수공격 없음

사고 열화복자를 노란다

대처범

열회복자를 중앙에 배치시 키고 각가, 그 뒤에 방어 보조 능력을 갖고 있는 캐릭터를 배치시켰다. 후열에 있는 주 인공은 밤이 보조를 받을 수 있으며 자화복까지 있으므



호 걱정 휴. 방어를 더욱 신경쓰고 싶다면 기도사와 사무라 이 대신에 마습사와 신관을 배치하자, 적은 열회복자를 우 선해서 노리므로 아들의 화복과 방어에 신경 쓰면 쉽다.

VS中号の世写講館・アザント)

능력

HP 230 공격력 14 빠르기: 12.0 희목적: 12 사고: 랜덤으로 공격 특수공격 8%

필자의 경우 아래처럼 배치 했는데 나중에 들이켜보니 마녀보다는 마술시를 배치 하는 게 더 나올 듯 중얼과 후열에 있는 캐릭터들은 모



두 자회복 능력을 갖고 있으므로 각자 회복할 테니 걱정 無 적도 회복능력이 있긴 하지만 양은 많지 않으므로 토 테이션시키며 싸우면 간단히 이길 수 있다.

VS요운 凸凸門版響・スラーカ)

능력

HP 210 공격력 7카 <u>복료기</u> 12 0 호보건 -복수 공격 없음

사고 랜덤으로 공격

대처법

공격 패턴은 통상 공격이지만 통상 공격 자체가 얼공격 이니… 공격력이 낮으므로 2, 4명이 있는 곳에 열회복 자를 한 명씩 배치시킨 후 열회복자 뒤에 방어 보조 능 력이 있는 캐릭터를 배치하면 OK. 필지는 2명이 있는 곳에 열획복자를 배쳐시켰지만 4명이 있는 곳에는 자

화복 능력이 있는 캐릭터를 배치시 컸다(아녀는 뒤에 있는 방어 보조 캐릭터로 커버) 역시나 쉽게 이길



VS TIOL 医型早間値入・ドロムリ)

HP 220

공격력 19

빠르기 8.0 회복력 .

초회 방어력 20 특수 공격 없음

사고 : 랜덤으로 공격

대처법

어느 이군을 공격해도 방어 보조 효과를 얻거나 열회복, 자회복이 가능한 캐릭터들뿐이므로 방어에는 문제가 없



다. 문제는 적의 초회 방어 인데… 뭐, 희목력도 없으 니 천천히 로테이션시키며 공격하면 시간은 많이 걸 리겠지만 어려움 없이 이 길 수있다.

4용자의 능묘

안으로 들어가면 흥이 파여 있는 석판이 있다. 마 법의 들(魔法の石)을 끼우면 안으로 들어가는 문어 열린다 중앙에 제단이 하나 있고, 좌우에 묘가 2개 색 있는데 묘에 있는 마물들과 싸워야 한다. 속성의 요소가 추가되니 편성시에는 속성을 참고하도록 마물들은 왼쪽부터 불, 불, 땅, 바람의 속성을 갖고 있다. 4마리의 마물은 속성만 다르고 모든 특징들 이 가지므로 데이터는 적색 비붜이만 소개한다.

4용까의 농묘에서의 뿔

4용자의 등요에는 4위리의 마음이 있어 각각 4명의 용자의 부정 윤 지키고 있습니다. 또 앞에 있는 상자를 열면 먹음이 나타나 전 투가 식작됩니다.

이곳에 있는 약물은 목수한 고속성을 갖고 있습니다. 요약 적색 바바이는 물의 속성으로밖에, 오막 정색 바바이는 땅 속성으로밖 에, 오마 황색비배이는 바람 속성으로밖에, 오마 녹색비배먹는 불 의속성으로밖에 큰대미지를 줄 수 없습니다. 반대로 이동 속성에 대해동료가의한속성을 갖고 있다면 큰대가지를 받습니다.

중앙에 있는 정보 아저지아에서 필요한 속성의 동료를 보러내 이 기가의 마음을 쓰러뜨려 가십시오. 4가리의 수호 마음을 쓰러 뜨렸을 때 대체무슨 일이생대는 것일까요?

VS Q DF 四回 日内40 無天直・赤のピヴォイ)

HP 220

빠르기 20.0

공격력 14 평 호복런 -

특수 공격 없음 사고 랜덤으로 공격

대처범

대처법이고 워고 없다. 유리 한 숙성을 가진 캐릭터만 골 라 전염에 나세우면 로테이 선 할 필요도 없아 2턴이면 끝난다. 특히 들 숙성을 가 진 동료들이 많으므로 적색 비부이는 더욱 쉬운 상대.



주인공만 무속성이고 나머지 는 전무 🛢 속성

VS Q中で何世界の鉄道・青のビヴォイ) 대처법

땅 속성으로 공격하면 2배 의 대미자를 줄 수 있으며, 를 속성이 공격을 받으면 대미지가 2배가 되니 최소 한 불 속성의 캐릭터는 배 치하지 말자. 역시 2턴이면 처리할 수 있다.



주인공은 무속성 무염에 있는 함은 및 속성이다.

VS QIP与何B界ID 転産・締のビヴォイ) 대처법

■ 속성으로 공격하면 2배 의 대미자를 좀 수 있으며, 땅 속성이 공격을 받으면 대미지가 2배가 되니 최소 한 땅 속성의 캐릭터는 배 치하지 알자 운만 좋다면 (Extra Attacko 발동한다 는 전부 등 소설이다. 면) 1턴으로도 처리할 수 있다.



추인공만 무속성이며 나타지

VS QIT 智博は関わ新度・黄のビヴォイ)

바람 속성으로 공격하면 2 배의 대미지를 즐 수 있으 며, 물 속성이 공격을 받으 면 대미지가 2배가 되니 혹 소한 물 속성의 캐릭터는 배 차하지 알자. 바람 속성의 캐릭터가 적으므로 조금 현



경투시와 주인공은 우속성, 확

성이 어려움지도 모르지만 역사 2턴이면 처리할 수 있다.

4마리의 수호 마물을 모두 쓰러뜨리고 제단의 뚜껑을 열면 5번째 마범의 돌파 농묘의 고문서를 입수할 수 있다. 뭔가 내용이 적혀있는 듯 한데… 일단 알웨라에게 보여주기로 하고 능묘를 나온 다. 돌아오는 길에 키슈 신전과 쿠가이의 마을에 서 각각 기도사, 무녀, 사무라이, 난자를 정식으 로 얻을 수 있다. 수도 범으로 가자.

수도 뱀

능묘의 고문서에 적힌 바로는 7명의 용자가 마물 을 봉인하는 과정에서 4명의 용자가 숨을 거뒀다고 했다. 살아남은 3명의 용자가 어들의 묘을 만들었는 데 그들 2명은 각기 앞에서라 왕국의 건국 시조로서. 칼대론 교회의 시조로서 엄격을 남겼지만 다른 1명 온 그대로 행방을 감추고 말았다. 알메세라 왕국의 건국 시조라면 지금 왕의 선조 왕이 뭔가 알고 있을 지도 모른다며 일행은 왕을 만나기로 하고, 일단 말 단 대신에게 사정을 예기하여 알현을 부탁한다

왕을 만나면 일행이 마법의 돌을 모으고 있다. 는 것과 그 효과에 대해 자세히 설명한다. 그라고 고문서에 의하면 왕이 용자의 후예로서 뭔가 마 법의 돌애 대한 단서를 알고있지 않을까 해서 이

렇게 찾아뵈었다는 에기도 한다(왕은 지금까지 몇 개를 모았냐고 물어오니 5개라고 대답하지). 하지만 왕은 이에 관한 단서를 전혀 모르고 있는 돗. 낙담한 표정으로 나서는 일행에게 왕은 왕국 에 관련된 다양한 사실이 역사서에 기록되어 있 으니 그걸 찾아보는 건 어떠냐며 허가중을 준다. 현재 역사서를 관리하고 있는 건 기사단. 말단 대 신이 기사단 본부로 안내해주니 따라가자.

기사단 본부로 가는 도중에 메를레인을 만날 수 있다. 메플레인이 들어가는 공방으로 따라 들어가 얘기를 해 보자. 메플레인은 현재 마거사라는 사 람을 좋고 있는데, 그는 왕국 제일의 공방가이자 메클레인의 양아버지를 죽인 원수이며 현재 메를 레인은 그를 상대하기 위해 최강의 무구를 완성시 키고자 노력하고 있다는 애기를 들을 수 있다. 아 직은 무구도 완성되지 않았고, 일행도 다른 일이 있으니 공방을 나와 기사단으로 들어가자.

기사단장인 다무갑에게 역사서의 관람을 요청 하지만 다루같은 비협조적으로 나온다. 왕의 허 가중을 들먹이고 말단 대신도 조금 위협적으로

찾아보기 힘들 거라며 계 속해서 바이냥 일행은 어 뭘 수 없이 빈손으로 나오 고 필이 능묘에서 발견한 고문서의 해목을 위해 알

나서지만 책이 너무 많아



지물길을 이용하면 교회의 서 목대 있는 이 분으로 나온다

웨라에게 가보자고 제안한다. 말단 대신이 기사 단에서 교회로 향하는 지름기울 가르쳐주니 다음 부터는 그 길을 이용하자.

알웨라와 함께 대책을 감구하는 일행, 고문서 에 적혀 있는 두 사람의 용자 중 교회를 세운 용 자의 들의 이미 입수했고, 왕국을 세운 용자의 들 은 행방이 묘연한 상태. 남은 건 자취를 감춘 큐 릭이라는 사람이 갖고 있던 들인데…. 알웨라는 이 말을 듣다가 문득 마법의 물을 발견하기 이전, 즉 자신이 견습 신관이었을 때 자신이 용자의 후 손이라며 마물들이 다시 부활할 것이라 주장하고 다니던 사람에 대한 기억을 떠올린다. 자신이 이 연구를 결심하게 되었던 것도 그 사람의 말 때문 이라며 그 사람 이름이 자리카드 큐릭이었다는 걸 기억해낸다(기억력도 좋아~). 큐릭이 당시 엘 데크에엘리 숲에 숨어살고 있었다는 앞웨라의 말 에 일행은 서둘러 엘테크에멜리 숲으로 향한다.

이들고 어두운 셋길 기분 나쁘게비틀린 나무가지 아래 로 풀과 뿌리째 밟으면서 기병대는 앞으로 나아갔습니다. 정말로 이런 곳이 용지의 후에가 살고 있는 것일까요? 모 두둘 그렇게 생각할 조음, 강작스럽게 시계가 트였습니다.

앨더크아미리 술

자리카드로 추정되는 사람 집에 도착하지만 아무도 없다. 집안으로 찾아보다 뒷문을 발견한 일행은 뒷문을 통해 밖으로 나가보지만 역시 아무도 없고, 일행이 난처해할 즈음 딜위스란 할아버지가 나타난다. 자신을 자리카드의 친구라 밝힌 딜위스는 자리카드는 현재 외출 중으로 언제 들어올지 모르니 나중에 다시 오는 것이 좋을 거라고 충고한다. 하지만 일행은 한 시가 급한 상황 자리카드가 지금쯤 어디에 있을지 점작 가는 곳이 없냐고 문자 뒷문을 통해 나 있는 길을 가다보면 동굴이하나 나오는데, 어쩌면 거기 있을지 모른다고 딜위스는 말한다. 하지만 국구 말리는데…. 어쨌지나 다시 단서를 얻었으니 딜위스의 만유를 뿌리치고 일행은 다시 뒷문으로 나와 동굴로 향한다.

자리카드의 등급

자리카드 동굴 입구에서 또 다시 마기사를 만 난다. 이번에도 적의 특징 등 일행에게 도움을 주 고 가는데…. 어쨌거나 지금은 자리카드를 만나 는 것이 급하니 신경을 접자.

가리키트의 통료에서의 될

자리카드의 동굴에는 4이라의 아물이 있습니다. 기행대는 어느 적부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 4아리 모두 쓰러드라면 신전 중 양에 닫혀 있는 문이 알리고 산전 안으로 들어갈 수 있습니다. 단 전투에서 한 양이라도 부상당하면 처음부터다시해야합니다.

이동글에는 대미자를 받으면 그것이 피로도가 되어 축적되게 됩니다. 그리고 피로도가 일정 이상 창인 등로는 '부조' 상태가 되어 능력이 떨어줍니다. 얼마나 피로도를 받지 않게 할 것인지, 부조의 동료들을 변경하여 가병대의 강함을 유지할 것인지가 중요한 열쇠 가될 겁니다. 용자의 후에의 동글에는 대에 무엇이 있는 절차요?

VS 요운 스라 P11妖器・スラーカ1)

능력

속성 땅 공격력 11 케 HP 210 빠르기 12.0 특수 공격 없음

화복력 · 사고 랜덤으로 공격

대처벌

대미지를 받으면 희목한다고 하더라도 피로도가 남는다. 그 러므로 예초에 대미지를 받지 않게 하는 것이 중요. 주인공은



교체가 불가능하니 최소한 주안공만큼은 뒤에다 강한 방머 보조 능력을 가진 케릭터를 배치하여 대미지를 최소화하자.

VS Q은 으라「社2板壁・スラーカ2)

) 속성만 물로 바뀌었지 모든 능력은 앞서 싸운 스라카 1 과 같다. 아까와 같은 편성으로도 충분

VS 마인모르크魔人・モロク)

능력

숙성 불 HP 220 공격력 14 배르기 160

회복력 10 독수공격 연속공격5×3홍

사고 랜덤으로 공격

대처법

단기 결전을 노란 배치법, 적의 공격력이 높지 않기 때문 에 로테이션을 하지 않고 빠른 시간 내에 끝내는 편성을

해 보았다. 전염에 있는 사 무라이와 기도사, 중열에 있는 아처는 모두 을 숙성 이라 숙성 대미지를 추가 할 수 있으므로 단기 결전 이 가능 2단이면 끝난다.



VS 미인우두3度人・ウドゥク)

숙성 무속성 공격력 16 HP 235 M€2 18

화복력 12 목수 공격 5 × 4 速 사고 체력이 낮은 자를 노린다

대처범

연속 공격을 받을 알아는 HP가 21이상인 캐릭터를 배 치하던자, 이니면 16~20이지만 방어 보조 효과를 받을 수 있는 캐릭터를 배치하자. 필자가 배치한 편성으로는 충열에 있는 마법사약 후열에 있는 빨카리가 연속 공격

을 받았지만 마을시는 주 인공의 방어 보조 효과목 위기를 넘겼고, 발키라는 HP가 21 이상이라 무사 히 위기를 넘겼다. 좀 더 방아를 감화하고 싶다면



마녀 대신 신관을 넣어도 좋다(그러면 마술사와 신원이 서로 열화복을 시켜준다).

4마리의 마물을 쓰러뜨리고 신천 안으로 들어 은 일행. 하지만 자리카드의 모습은 없었다. 일행 은 실망하고 들아오려고 하는데 갑자기 석상에서 목소리가 들려오는 것이 아닌가? 일행이 석상에 게 사정을 설명하고 도움을 청하자 석상은 도움 을 줄 수도 있으니 자신의 질문에 대답하라며 몇 가지 질문을 한다. 질문은 다음과 같다.

① 자산의 2 술로는 얼몰 수 없는 보물이 있다. 자신의 등 력으로는 이를 수 없는 바램이 있다. 어떤 방법으로 이를 이를 수 있도록 시험해를 것인가? - 민음직한 동료들을 모은다(두 번째)

② 많은 조력을 얻어 거룩한 위험을 이루게 되었다. 일이 성사된 지금, 더 이상은 필요 없게 된 이들 조력을 어떻게 대우활 것인가? - 모든 것을 함께 나눈다(첫 번째)

③ 어떤 온해에 의해 하나의 소원만을 이를 수 있게 되었다. 무엇을 바라겠는가? - 변함 없는 우아(세 번째)

모두 올바르게 대답하면 달워스가 나타나 자신이 자리카드라고 밝힌다 그리고 자신임을 밝히지 않고, 이렇게 일행을 시험하게 된 이유를 설명해준다. 과거 7용자 중 살아남은 3명의 용자는 임무가 끝나자 7개의 보물을 놓고 서로 다루기 시작했다. 마물을 무찌르면서 쌓아온 우애도 막상임무가 끝나자 끝이 없는 탐욕으로 바뀐 것이다.이를 한탄스럽게 여긴 큐락은 그대로 모습을 감추었고, 나중에서야 잘못을 깨달은 두 사람은 각기 앞메세라 왕국과 칼데른 교회의 시조가 되었다.이에 큐릭의 후예인 자리카드는 마법의 들을 찾으려는 사람들이 변합없는 우애로 함께 도와가

며 마물을 상대할 수 있을 것인지 시험해보고 싶었다며 순순히 마법의 들을 건네준다. 그리고 알매세라 왕국의 시조가 가지고 있



하면의 마법의 불우 일수

던 마지막 마범의 들은 어쩌면 왕이 일부터 숨기 고 있을지도, 아니 왕 또한 그 존재 사실을 애초 부터 모름지도 모른다고 한다. 그리고 왕이 앉아 있는 목과 아래에 숨은 방이 있다는 소문이 있다 며 일행에게 그걸 조사해보라고 충고해준다. 새 로운 정보를 얻었으니 수도 범으로 돌아가자.

수도 범

알현장으로 가서 왕에게 사정을 설명하고 옥화를 조사해보지만 아무 별다른 점이 없었다. 낙담하여 물러나는 일행에게 말단 대신은 왕궁에서 일하다 은퇴한 사람들이 거주하는 '휴식의 간 현대이테'에 가면 뭔가 알 수 있을지 모른다고 조언해준다. 휴식의 간은 중앙 광장에서 기사가 문을 지키며 가로막고 있는 곳에 있으니 가 보자.

은퇴한 사람들과 2번씩 대화한 후 문 밖으로 나가려고 하면 이벤트가 발생하며 더욱 자세한 정보를 얻을 수 있다. 이들의 말에 의하면 현재 쓰이고 있는 왕성은 얼마 전에 개축한 것으로, 옛 왕성터는 현재 기사단의 본부로 쓰이고 있다는 것이 아닌가? 기사단 본부로 가서 다루갈 기사단장에게 사정을 설명하고 의자를 조사하려 하지만, 다루갈은 역시나 비협조적으로 나온다. 말단 대신에게 말해 왕의 허가를 직접 받아와야겠냐고 필이 온근히 협박하자 다루달은 마지못한 듯 자리를 비켜준

다. 계속 의자를 조 사하면 의자가 한 편으로 밀려나고 숨은 방이 나타난 다. 안으로 들어가 면 마자막 마법의



이제 다 모았다!

들을 마침내 입수!!! 알현장으로 가서 왕에게 보 고하자. 알현상으로 가면 자동으로 이벤트가 발생 하여 마물을 봉인하는 외식이 이어진다.

이렇게 셈 만이 준비로 바쁜 외중, 개병대는 전쟁되자 있는 마음으로 그 남을 가다겠습니다. 마백의 등을 찾아 돌아다냈던 모험의 날들도, 지금 생각해보면 좋은 추억 끝입니다, 이윽고 모든 준비가 끝나고, 마침내 그 날이 찾아온 것입니다.

CATASTROPHE (破局)

마침대 봉인의 의식이 시작되고, 개임은 엔딩 을 맞는다. 라고 생각했지만 뜻하지 않았던 이번 이 일어난다.

드디어의식이 시작되었습니다. 사람들이 자개보는 가운 데 대신이 하나씩 따백의 돈을 올려놓아 갔습니다.이 의식 이 끝나면 세상에서 마물들이 옆소되는 것입니다. 모든 돌 들어 올려지자 마침내 대신이 형차게 마백의 언어를 의했 습니다. 1000년의 시간을 거쳐, 제어나 해박된 마법의 형 이 방안을 가득 처워깃습니다. 과가 7명의 용자 앞에서 꽤 체젯덴 것과 같은 광경 기병대는 부듯함과 기쁨과 놀라운 으로 가슴이 박칫습니다. 다름 아닌 자신들이 이 광경을 이 루어낸 것입니다, 모험도 이제 여기서 끝인 것 같군요. 이제 부터는 싸움이 없는 평온한 남들이 기다리고 있습니다. 연 제가 그들의 모형은 노래가 되어, 모든 사람들이 이를 노래 할 날이 올 것입니다, 기병대의 이름은 먼 사대와, 그러나 결 코 변식되지 않는 전설이 되어 일어서 일으로 전혀질 것일 니다, 그리고 …이 아이가도 그 많은 내릴 때가 왔습니다.

…하지만 그것은 큰 착각이었습니다





7개의 다범의 들이 제지리를 찾 지나이제 현당이다~ 01210

모든 것이 끝났다고 사람들이 안심하는 도중 이 변이 잃어난다 마법의 돌을 빛을 잃어 평범한 돌 이 되었고, 말단 대신은 끝이 아니라 시작에 불과 하다며 자신의 정체를 드러낸다. 그는 바로… 마 물의 변신이었던 것이다. 말단 대신은 벌써 오래 전에 자신이 죽었으며, 자신(이름은 나구초스사 알)은 마법의 들의 존재를 알고는 이를 오히려 역 으로 이용하는 계약을 꾸며왔다고 밝힌다. 그렇 다. 나구조스사알은 일행을 도와 마범의 들을 모 으게 하고는, 마물 봉인의 의식을 한 것이 아니라 마물 봉인을 오히려 빨리 해제하는 의식을 향한 것이다. 뒤이어 나타나는 마기사에 의해 마법의

돕은 산산조각이 나버리고, 나구조스사암과 마기 사는 흡연히 사라져 버린다. 마법의 동도 박상나 버렸으니 이제 마물 봉인을 다시 시도할 수도 없 는 일. 분노한 왕에 의해 기병대는 종광이 해산되 고 일행은 감옥에 갇힌다. 왕은 기사단을 인솔하 여 나구조스사양과 마기사를 추적하는데…

감옥 안에서 지금까지 자신들이 해 온 일이 과 면 옳은 일이었는지를 생각하는 필과 바와, 대신 에게 속았다고는 하지만 일행이 해 온 일은 옳은 일이었다. 하지만 결과적으로는 들이킬 수 없는 잘못을 하고 말았으니…. 이런 고민을 하고 있던 중 배몰레인이 일행을 찾아온다. 봉인의 의식 때 에 마기사(이용은 울자크)가 나타났는지를 일행 에게 물어보고, 자신은 울자크를 찾아갈 것인데 자신을 도와주겠다면 이 감옥 문을 열어주겠다고 제안한다. 하지만 필과 바알은 지금까지 했던 일 에 대한 정채성 때문에 결정을 하지 못한다. 하지

만 세라장은 한 번 의 좌절로 모든 것 을 포기할 수는 없 다며, 다시 처음부 터 이루어가겠다고



일행을 설득, 결국 산산조각나는 마법으로

은 메를레인과 함께 울자크를 추격하기로 한다. 감옥을 나와 성을 나서면 일행의 소식을 들은 땀 은 기병대 동료들(환술사, 검투사, 마녀, 마술사, 아처, 발키리, 난자, 사무라이, 기도사, 무녀, 신 관, 승려 등등)이 일행을 맞아준다. 다시 한 번 마 음을 다잡고 울자크를 추격하려는 순간 축복의 날 이벤트가 또 다시 생긴다. 알웨라에게 한 번 들린 후 수도를 나서자

터지 않아 무들동 산이 그 무서운 모습을 드러내었습 니다, 산이레이는 음을한 숲이 경기 드리워져 있습니다. 문득, 그때 하늘의 한 구석이 갈라지면서 거대한 불꽃과 도 같은 것이 나타났습니다. 굉용과 함께 그것은 뎊어져 내했고, 산정생쪽으로 사라져 바렜습니다.

밤의 문

Alot Sollvior

방의 문에는 8 마리의 마음이 있습니다. 안으로 돌아가면 순서 대로 싸우게 됩니다. 처음의 적은 요수 무인 2번째 적은 괴조 불보 로, 9번째 적은 환수 해모우토, 선택 적은 약수 게르아, 9번째 적은 마름이잔트, 순천제 적은 요윤 크라카, 7번째 적은 청색 바뀌어, 8번 매적은 마얀모르크입니다.

모든 적을 설레뜨리고 안으로 들어가면 가시단이 향한 산으로 갈수있습니다. 그러나 전투에서 한명이라도 부상을 당하면 처음 부터 다시해야 합니다. 과연대신을 쫓던 기사단은? 왕은 어떻게 되었을까요?

이곳에 등장하는 적들은 지금까지 등장했던 적 들의 종합 선물새트 형태다 앞서 싸워보았던 녀 석들이니 능력치와 공격 패턴, 특징은 생략하고 대처범만을 간단히 소개한다

VSQ中早2帳職・ムイン)

대체범

적이 땅 속성이나 기능하면 비싼 속성의 이군을 많이 배

차하자 워낙 HP가 적으므로 배치 여하에 따라서는 한 턴 에도 승리가 가능하다. 이번 전투부터는 메를레인을 통료 로 사용할 수 있으니 작극이 용하자: 광장히 강력하다



VS 可以間内はは一つ)

대처법

적이 활 숙성이니 가능하면 땅 속성의 이군을 많이 배치 하자. 체력이 낮은 이군을 우 선혜서 노리는 정안 제외하 면 별로 신경 쓸 필요가 없



다. 전염, 후열에 동료들을 집중 배치하면 2턴에 몰리어 하는 것도 가능하다.

VS包中旬早早を収載・ヘムウト)

대처법

적이 불 속성이니 가능하면 를 속성의 이군을 많이 배치 하자 복수 공격을 하지만 채 력이 높은 이군을 우선적으 로 노리므로, 그렇게 위협적

편성을 바꾸는 방법도 좋다



이진 않다. 복수 공격을 하기 전에 클리어할 수 있도록

VSD中 理型の開設・ゲルマ)

대체범

적이 바람 속성이니 기능하 면 볼 숙성의 이군을 많이 배 치하자. 진형은 앞서 싸웠던 해무우토 때와 동일하지만 속성이, 달라졌으므로 배치



인원은 조금 바뀌었다. 3현 내에 우난히 몰리어 가능.

VSI内側の空与腹膜・アザント)

대처법

적은 무속성, 공격력도 낮고, 열공격도 대미지가 5에 불 과하니 삼당히 의한 적이다. 단, 회복력이, 20이나 되니 이군의 공격력이 낮다면 잠기전이 될 수도, 방어력보다 는 공격력에 중점을 두어 배치해서 단가 승부를 노리자. 배치받은 게르마와 싸울 때와 동일

VS요是△斗当新雲・スラーカ)

대처법

적이 바람 속성이니 기능하면 볼 속성의 이군을 많이 배 차하자 진형은 앞서 싸웠던 개르마 때와 동일 멤버도 원전히 똑같다. 2턴이면 격파 가능

VS QIF 物質目除IO飲度・青のビヴォイ) 대처범

보통의 속성 적과는 달리 비붜이는 속성 효과가 강하 므로 속성에서 유리할 경우 2배의 대미지를 줄 수 있다. 을 속성이므로 땅 속성의 이군을 잘 배치하면 1템만 에 클리어가 가능.



이렇게 비지 하도 2현이면 무 난해 환경이

VS 메인모르크魔人・モロク)

어째서 8번째에 나오는 녀석 이 이렇게 약한 것일까? 무 속성이라 속성에 의한 추가 대미지를 좀 수 없다는 것만 빠면 정말 쉽다 공격력이 약 하니 이군 방어에는 신경 쓰



지 않고, 공격력에 중점을 꾸도록 편성해도 좋다.

8마리의 마물을 모두 쓰러뜨리고 앞으로 나아가 면 마기사와 기사단장이 대치하고 있다. 다른 기사 들은 모두 전투 불능 상태. 왕과 기사단장마저 위 험해질 순간 일행이 나타난다. 나구조스사일은 마 기사에게 뒤처리를 부탁하고 어디른가 사라지지 만, 메를레인과 마기사의 1:1 대결에 의해 마기사 는 제정신을 차리고 울자크로 들아온다. 심한 부상 을 입었는데도 불구하고 자신이 지금까지 범한 최 를 씻기 위해(비록 제정신이 아니었다 해도) 길 안 내를 맡겠다는 울자크에게 매를레인은 반드시 살 아서 들아오라는 말을 남기고 왕과 함께 왕성으로 돌아간다. 기사단장도 그제야 정신을 차리고 일행 을 인정, 기사들을 기병대에 참가시켜 준다. 마기



매용세인과 미기사의 1·1 대급 이름 레인의 외침에 이성을 확인된 마기사 는 순간적으로 청신을 되찾는다

시는 부상이 심해 전 부에는 참가할 수 없 다. 나구조스사알이 봉인율 해제했던 건 마물의 봉인이 아니 라 마물들이 시는 마 성의 봉인이었다.

1000년 동안 장들어있던 마물들이 야직 완전히 깨 어나지 못한 지금이야마로 나구조스사일을 쓰러뜨 릴 수 있는 유일한 기회라는 마기사의 말에 일행은 서둘러 나구조스사일이 향한 성으로 출발한다.

그림자의 참도

그런까의 장도에서의 🔳

그림자의 참조에는 4만리의 마음이 있습니다. 기병대는 어느 적부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 4여러 모두 소리뜨리면 동글 중 앙의 닫힌 문이 얼마며 동굴 안으로 들어갈 수 있습니다. 단, 전투 에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시해야 합니다.

이 동굴에서는 대미지를 받으면 그것이 피로도가 되어 축적됩

나다. 그리고 피로도가 일정 이상 장인 동료는 '부조' 상태가 되어 능력이 떨어져 버린니다. 어떻게 피로도를 받지 않도록 할 것인지, 부조의 동료들을 변경해가의 기병대의 강함을 유지할 것인지가 중요한일의가됩니다.

VS Q是早高計1紙置・ウールカゴ)

능력

HP:240 숙성. 땅 빠르기 15.0 공격력 12 케 희육력 -특수 공격 없음

사고 랜덤으로 공격

항상 대미지 12의 열공격을 하므로 공격 위주의 편성보 다는 방어 보조 효과를 살릴 수 있는 방어 위주의 편성을 하는 것이 좋다 피로도 문

제도 있으니 화목으로 HP를 채우는 것보다는 이에 대미 지를 적게 받는 데에 중점을 두도록 적은 회복력이 없으 나 꾸준히 호테이션시키며 조금씩 적의 HP를 훑여가자

VS Q是早草計2紙置・ウールカ2)

HP가 우프카 1보다 조금 높고, 속성이 볼 속성으로 바뀌었다는 것 의에는 거의 동일하다. 즉, 대처번도 같 다. 물 속성의 동료를 적극 배상,하두록



VS中層引いいに機能・キサイス)

능력

숙성 분 HP 250 공격력 18 빠르기 170 희복력 10 복수공격 14 케 사고 랜덤으로 공격

중앙에 있는 캐릭터 8명은 모두 방어 보조 효과를 얻을 수 있게 배치했으므로 대미지를 최소한으로 줄일 수 있 으며, 발카라는 자희복 능력을 갖고 있으니 희목에는 문

제가 없다. 단, 방어 보조 능 력이 발동되는 건 한 번뿐이 나 로테이션을 잊지 말고 하 도록 적의 회복력이 낮으므 로 로테이션만 잊지 않으면



VS 미인조도書覧人・ゾドコル)

속성 무속성 공격력 17 ₩**2**7 200 의목적 : 15 목수공격·연속공격7×3분 시고 렌덤으로 궁격

전열은 모두 방어 보조 효과를 얻을 수 있고, 2일은 HP 가 22 이상이므로 공격을 받아도 후열에서 희목하면 OK(열화복자가 2명이다). 후열에 있는 닌지도 자화복

능력이 있으며, 방어 보조 호 과를 얻을 수 있으므로 전체적 으로는 뱅이에 신경을 쓴 편성 이다. 참기전이 되어도 이군은 전혀 꿀일 게 없으니 꾸준히 로테이션시키며 싸우자.



면목의 정원

면옥의 생연에서의 를

현혹의 정원에는 3종류의 마을이 있습니다. 요운 바귤은 죽음 의 제주라는 복수 공격을 해 옵니다. 마롱 몰바콘은 석화 목수 공 격을 해 옵니다. 거인 울구라드는 힘을 모아 한 번에 큰 대미지를 주는 적입니다.

기병대는 어느 정부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 모든 적을 쓰 러뜨리면 마성 안으로 들어갈 수 있습니다. 단, 전투에서 한 명이 라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다. 드디어 마성의 안으 로들어선기병대, 최후의 작음이 가맙습니다....

4마리의 마물을 쓰러뜨리면 현혹의 정원이 나 은다. 다시 마기사가 적에 대한 정보를 가르쳐주 니 자세히 읽은 후 정보 아저씨에게 말을 걸어 동 료를 변경하자. 세이브 후 다시 전진.

VSQを申酬低震・パコール)

높이

숙성 비람 공격력 14 첫 神型7 200 6부런 20 특수 공격 죽음의 저주 - 15화복 무효

사고: 현덤으로 공격

디처법

죽음의 저주 공격을 당하면 후열로 내려가서 회복을 하 더라도 확복량 15까지는 무효가 된다. 즉, 회복량이 35 리면 20의 HP는 회복되는 셈. 또한 죽음의 저주 공격을 방어 보조 효과를 이용해 대미지 0으로 만들면 죽음의 저주 공격이 발동되지 않는다. 따라서 방어 보조에 신경

을 쓰던지 열회복을 강화시 키던지 해서 회복에 신경을 쓰면 어렵지 않게 이길 수 있다 필자의 검우 방어 보 조 효과를 이용하는 전지의 방법을 채택했다.



VS中等書刊智庵龍・モルガロン)

숙성 땅 HP 300 공격력 20 時四2 120 특수 공격 석화 공격 16石 사고 랜덤으로 공격

석화 공격도 방어 보조 효과를 이 용해 대미지를 0으로 만들면 석화 공격을 무효화시킬 수 있다. 따라 서 방어 보조 능력을 가진 캐릭터





등을 최대한 많이 배치하는 것 이 유리 그러면 공격력에서 문제가 생기겠지만 그래도 적 용 이기는 데에는 문제가 없 다. 만약 석화 공격을 당했다 면 재빨리 로테이션시키도록

VSプロピーコロー巨人・オルグラド)

늦렴

속성 불 공격력 15 희목력 10

HP 300 빠르기 10.0 복수공격 힘을 모본다 공격력2세

사고, 랜덤으로 공격

2, 4, 6번에는 함을 모으느라 적이 공격하지 않는다. 따 라서 적이 주는 대미자는 15, 30, 15, 30, 15, 30, 15가 아나라 15, 0, 30, 0, 30, 0, 30이 된다. 적이 30의 대미 지를 좀 차례가 되면 이군은 방어 보조 능력을 받을 수 있으며 HP가 많은 동료가 전염에 오도록 배치하자. 필 자는 아서만 빼고는 전부 방어 보조를 받을 수 있도록 배



치했다. 아치도 HP가 30이 년으므로 회복열로 돌아가 면 두 명의 열회복자에 의 해 완전 희목이 가능. 공격 혁은 좀 모자라지만 안전하 게 싸울 수 있다.

이제 남은 것은 최종 결전뿐, 정보 아저씨에게 받을 걸어 동료를 정비한 후 세이브를 잊지 말자.

VSDISTLP立つ小品機構・ナグソスサール)

HP 400

속성 . 무속성 공격력 18 초의 고객은 5

빠르기 20.0 회복현 10

복수 공격 생명력 탈취·HP 홍수, 복수 공격 7×4 @ 사고 : 랜덤으로 공격



역사 최종 보스인 만큼 어렵 다 기장 성기신 것은 초회 공격력 복수 공격을 할 차례 에 호화 공격력까지 대해지 연 장난이 아니다: HP를 가

독 채워 놓아도 HP 홍수 공격을 당하면 적만 좋은 일을 시 켜주는 불이니. 머리를 쓴 흰성도 중요하지만 약간의 운도 따라야 한다. 예를 들어 복수 공격을 적이 했는데 이군 한 명에게 집중되는 것이 아니라 골고후 분산된다거나 하는 등의 운이…, 이래의 배치도를 참고로 각자 머리를 굴려 편성해 보자: 로테이션을 해야들 때도 있고, 하지 말아야 할 때도 있으니 그때 그때의 엄기용변에도 신경 쓰도록

나구조스사알을 쓰러뜨리면 마물들의 수호자 미 오드를 만날 수 있다. 1000년 동안 잠든 미물들을 자신이 지켜오고 있었다는 미오드는 원래 마물들은 깨어나게 될 운명이었다며, 나그조스사알이 서두르 는 바람에 깨어날 시기가 조금 앞당겨졌을 뿐 누구 도 이물 막을 수 없다고 한다. 대신 여기까지 온 일

행을 높이 사 마물에 대해 몇 가지를 가르쳐준다.

마물들은 예초부터 인간을 괴롭게 할 목적으로 만들어졌으며 인간 개개인이 상대하기에는 너무나 강한 존재였다. 마물에 대항할 수 있는 오직 한 가 지의 방법은 인간들이 서로의 힘을 합쳐 협동하는 첫. 그러나 과거 7인의 용자들도 일시적으로는 마 물을 봉인하는데 성공했지만 마물들을 완전히 없 엘 수는 없었다. 1000년 동안 봉인되었던 마물들 은 자신들의 육체가 1000년을 버틸 수는 없음을 알고 하나의 항아리에 자신들의 혼을 담아두었는

데, 미오드는 그 항아리를 지켜왔던 것이다. 개중의 마물 중에는 그 사이를 못 참고 밖으로 빠져나간 마 물들이 있는데, 그 마물들 때방되는 아름들의 은



은 완전히 힘을 발휘할 수 없었고 일행에 의해 쓰 러진 마물들이 바로 그들이었다. 미오드는 일행에 게 그 항아리를 보여주면서… 땅에 떨어뜨린다. 이 옥고 깨진 항아리에서 해방된 마물들의 혼은 아크 라린드 대륙 곳곳으로 흩어져 나가기 시작하고, 언 센가 때가 되면 마시 부활해 인간들을 괴롭힐 것이 라 알려준다. 그때가 언제가 될지는 모르지만, 인 간들은 마물에 대항할 수 있는 힘. 즉 서로 합통하 고 힘을 모으는 일을 잊지 말라며 미오드는 사라진 다. 100년이든 1000년이든 그대들의 피가 끊어지 지 않는다면 다시 만날 수 있을 겁니다…..

이 무서운 성이 지금, 죽용으로 빠져들고 있습니다, 그 몸체에 진동이 스쳐 지날 때마다 백이건, 마루건 상관없어 거미장 같은 금이 무수하 세계계 깁니다. 때 이상 이곳에 머무를 수는 없습니다. 기병대는 서둘러 온 길을 되풀어가 기 시작했습니다. 갑자기 커다란 백 조리이 일행와 위로 哩 이제 내했습니다. 이런 일이 생기다니요. 모두를 구하자마 차 매기사가 홀로 남겨져 버린 게 아니겠습니까, 슬페하고 있을 이유가 없습니다. 어땠거나 한 명이라도 많이 도망쳐 이만 하는 상황인 것입니다. 겨우 밖에 도착한 그들이 뒤돌 아보자 마성이 마지막 진동을 맺으키고 있는 중이었습니 다. 사방으로 마물의 혼을 훔뿌리면서, 무너게 사라제깃습 니다, 그리고 이것을 마지막으로 꿈쩍했던 모든 것이 사라 진 것입니다, 마치 처음부터 아무 것도 없었다는 듯이,

EPILOGUE

성으로 당당히 돌아온 기병대 일행 왕과 사람들 에게 사정을 설명하고 미오드가 남긴 말을 전한다. 사람들은 언젠가 닥쳐 올 마물들에 의한 위기를 대 비해 서로 돕고 아끼는 마음을 잊지 않겠다고 다짐 한다. 왕은 기병대의 활약을 높이 치하하여 왕립 기병대의 설립을 허가하고 그 초대단장으로 세라 창 로앤버그를 임명한다. 하지만 일행은 그런 왕의 제안을 사양하고, 이전처럼 곤란해하고 있는 사람 들을 돕는 것에 만족하겠다며 자리를 불러 나온다.

메퓰레인은 아직 울자크와 만날 약속을 지키지 못했다며 어딘가에서 자기를 기다리고 있을 옳자 크를 찾기 위해 여행을 하겠다며 표표히 떠나간 다. 바알 또한 팔과 세라짱의 도움을 받지 않고, 자신만의 여행을 하고 싶다며 작별을 고한다. 여 행하다가 뜻이 맞는 동료들이 생긴다면 또 다시 기병대를 창설하는 것도 좋을 거라는 바알의 말 얘 일행은 크게 웃는다. 이제 진짜 엔딩이다.

·이렇게 뭔가 개운치 않는 형태로 평화로운 시대가 올라갔습니다, 하지만 사람들이 마음을 하나로 합치는 걸 잊지 않는 한, 결코 이 세상에서 희망이 없어질 일은 없을 겁니다. 기계의 들을 들러싼 이어기는 이걸로 끝입 니다, 모든 사람들의 머리 위에 현사의 연도가 있기를 ...

자, 이 결로 끝이란다, …이머나, 아지도 부족한가 보구 나, 하지만 이 책에서 있는 것은 여기까지된다. 꼭 그 뒤 의 이야기가 않고 싶다면 다음이는 네가 직접 이야기를 역이 가는 게 어떻겠니? 언젠가 너도 모험야 나설 날이 올 것 같니? 그 때에는 모두를 위해 힘을 열치는, 그렇 사 림이 되어주었으면 기쁘겠구나, 잘 자거라, 좋은 꿈꾸고,

있전 ~ 알데 네란 역대기

본편인 모르모스의 기병대를 끌리어하거나 특 정 커맨드를 조작하면 본편을 클리어하지 않아도 '알메세라 연대기'를 플레이할 수 있다. 하지만 시스템적인 이해를 위해 본편을 먼저 클리어하길 추천한다. 커맨드는 다음과 같다.

모르모스의 기병대 타이를 화면이 표시되는 도 중에 L1, R1 버튼을 누르고 이하의 커맨드를 입 력한다. '・・・- - - ・・・', '・'는 △ 버튼을 가볍게 누르는 커맨드이며, '--'는 △ 버튼을 길 게 누르는 것을 뜻한다.

알메세라 연대기의 내용은 다음과 같다. 왕국 기병대 의 대장이 된 주인공은 동료들을 모아 아크라린드 대륙 곳곳에서 발생하는 마물들을 띄치하면서 기병대를 존 속시켜야 한다. 동료들도 많이 등장하고, 동료들의 가 계(家系)에서는 동료들의 후손이 계속해서 동료가 되 므로 거의 무한히 게임을 즐길 수 있는 셈이다. 주인공 또한 후계자를 들 수 있는데, 후계자를 남기지 못하거 나 공헌도가 마이너스인 상태에서 1년을 넘기면 자동 으로 기병대가 해책되어 게임 오버가 된다. 전투 시스 텡은 본편과 동일하지만 기병대의 창설, 동료의 모짐, 원정 등 많은 분야에서 본편과 다르므로 색다르게 개임 을 즐길 수 있다. 리퍼런스를 이용하면 자세한 정보를 언율 수 있으니 일단 리퍼런스를 한 번 쭉 읽어본 후 개 임을 시작하자. 그럼 모두들, 건투를 빌며….



게임의 흐름은

본 전 - IC 'ev 리뉴티'N 異

1	전진, 2회 입력으로 버니어 대시
-	좌 선회 2회 입력으로 좌측 Hcu()! (IA)
-	우선학 2회 입력으로 우측 배나에 대시
	후진 백 스탭
스타트	앱 표시(포즈), 무비나 브리핑의 스킬
셀렌트	겉기/ 달라기로 변경
	공격
Δ	무기교체
0	방어, 결점
×	점프, 취소
L1	죄축 수평이 동
R1	무촉 수평이 동
L2	육은 육오프
R2	+미로 부 병기 공격, +스로 지원요청
16.	(키이용) + 이로 지원요청(하이토용)
L3	카메라 포자션 변경
R3	공격
최 스틱	카메라 포지션 변경 후 시점 조작
우스틱	카메라 시점 야동

® Mis Orha all ren 22 - A △ 4

스토라 모드	·이 모드에 대해 설명할 필요가 있겠는가 ?
스테이,지 설레트	마음에 드는 스테이지를 선택해 진행. 스 등리 모드를 1회라도 흥만하였다면 불자

<u>택퇴스모드</u>	지본 공국이나 지구연방군의 2개 세력 중마음에 드는 책을 즐리 3개의 마션을 진행하는 것 스토리 모드 클리아사 등장
레코드	기록 강상 자신의 능력을 빠져 리게 반끽할 수 있다
경관리	MS나무비BGM 등의 감상
음선	커 컨피그나 사운도 조절 등의 자 질구세한 것들을 햄하는 것

MS 메뉴얼 Ver.03 - 격투 전

공격버튼	범 사벨 공격, 최고 3회까지 연속 공격가능
『 『 - 공격버튼	대시 좀바기 '오래 누름)+ 공격버폭으로 대시 황배기
. 11+324時庫	「水・本星フ;
·····································	슬라이트 대시 배기.
정프중 1 1+공격버론	₽ 공배기
점프 중 1 1+공격배론	내리꽃기
11+공격버론	하단 배기
↓ ↑ + 공격바론	베이울리?

≝유니트에 따라 공격이 다르나 주의



1. 기본은 방어: ··당연한 말이다 방어가 허 술하면 진행에 차질이 생기는 것은 볼 보듯 뻔한

일 하지만 너무 방어에만 의존 하면 실도에 대 미지가 축적되 그 나중에는 실 드가 파괴되며 그 이후로는 방



이런 상황만은 피하도록

어를 할 수 없게되니 점프 중이나 대시 이동 외에 는 가급적 공격을 피하노록 하자

2. 정면대결은 피해라: 뭐, 이건 실력이 붙은 플레이 어에게는 해당되지 않을지도 모르지만 아무튼 정면에서 공격해 들어가는 것은 그리 바람 직하지 않다 적이라고 모든 공격을 다 몸으로 받아주는 것이 아니며 일부 싸 X 지의 경우 방어 후 반격을 해올 수 있기 때문이다 따라서 적의 사각을 노리는 것이 가장 이상적이라는 것은 당연한 것(전투가는 예외 이것들은 정면사격을 해야 명 증사될 수 있는 확률이 높다) 몇몇 MS를 제외하

면 대부분 주무장이 오른손에 있어서 왼쪽으로 돌아가면 명중물을 낮을 수있고 점프로 동을 잡으면 가볍



이는 목으로 돌아가도 골치 이쁜 목

게 제거할 수 있다

3. 파괴된 MS 근처에 있지 말 것 : MS의 동



이 때 물리서도록

력원은 핵 융합 로다. 따라서 폭 발 시 그 범위 내에 머물러 있 다가는 아주 짜 릿한 쾌감을 맛 불 수 있으나 폭 발 직전의 MS에게서는 어느 정도 물러나도록 하자 물론 이것은 적. 아군의 구분이 없으니 이용하는 것도 나쁘진 않지만 적도 바보는 아니라서 잘 휘말리지 않는다.

4. 특수 무장을 잘 활용하도록: 각 MS마다 특수 무장이 설정되어 있는데 이 특수 무장 중 수 평사격(뭐… 제대로 말하자면 자세 잡고 사격 정 도랄까")은 상당히 활용도가 높은 공격이다. 위 력도 보통 사격의 배 이상은 되고 반 수를 따로 소비하기 때문에 자주 쓰고 싶어지지만, 목 은이 통하지 않는데다가 무조건 가채의 정면을 향해 발사하므로 적용에 많은 어려움이 따르는 것이 현실이다 즉 주어진 조건이 어떤가에 따라서 사 용확률이 변동된다고 볼 수 있겠다. 뭐 이런 기술 이 쉽게 나간다면 진행하기 쉬워질 테니…

寒 MS 메뉴얼 Ver. 04.5 - 도창 변경

에이스 제군, 그대들에게는 기체의 도장을 변경할 수 있는 특권이 주어져 있다. 기체와 도장을 바꾼다는 건 책에게 자신을 파시할 수 있음은 물론이요, 이군의 사기를 높여주는 효과도 지니고 있지. 도장을 변경할 수 있는 기체가 정해져 있다는 것이 단점이라 할 수 있고 도장도 일정 색으로밖에 못 바꾸지만, 기분 전환이라는 느낌으로 바꾸는 것도 좋을 거라고 본다. 아래 표에 포함된 MS만이 색을 바꿈 수 있으니 참고하도록

MS명칭	월러 1	걸 러 2	컬러 3	월러 4
RX 78-2	노얼	OF SOUTH B	五五年	카토카 및
RGM - 79	노월	화이트당고	화아트링코	회 이트 당고
MS - 06	上聲	근대품 1	에저트 타알	근대풍 2
MS - 07B	노일	83 구프	83 구프	83 구프

스토리 진행

장소, 사이드 7(サイド7) 목적: 적 모임 슈츠의 격파(散モビルス - ツの範疇)

Briefing

아무로: 충분할까? 지온의 자쿠는 2기, 이쪽의 모가는… 빙 라이풀인가 하지만이 무기는 콜로니 내에선 사용할 수 없겠어. 두부 발칸과 빙 사벨로 어떻게든 하는 수밖에. 좋 아 기다려라 자쿠놈!!

Battle

현 무장은 빔 사벨과 발간 뿐 물론 적 MS도 자꾸 II 2기뿐이 니 그리 어려운 스테이지는 아 니니 (더러운) 조작감을 (억지 로) 익혀두도록 하자. 아무리 120mm 머신건 은 무시해도 된 다고 하지만 말



이 너석은 파괴하면



매도 전략~1'이라 와치대 타남이 달라온다

다보면 대미지가 쌓이니 적당히 막고, 여기서 적의 배후를 잡는 연습을 하는 것도 나쁘지 않을 것이다. 복서쪽에 있는 자쿠를 파괴하면 이벤트 발생. 그후 덤벼오는 자쿠에게 충금속의 입자로 형성된 칼을 적당히 그어주면 된다. 역시 첫 스테이

지답게 어렵진 않으나 온근히 성적이 낮<mark>게 나오</mark> 는 것 때문에 뭔가 걸리는…

Story

페가서스 급 신형전함 화이트 베이스는 신형 MS를 수납하기 위해 사이드 7으로 향하나 그때 '붉은 해성' 사이 아즈너블에게 목격되고 정황을 위해 진, 대남, 슬렌더를 몰로니 내로 무입한다. 하지만 공적에 눈이 번 진은 독단으로 공격을 강 행하고 이 때 한 소년을 하얀 MS에 탑승하게 하 는 결과를 부른다. 그 소년의 이용은 아무로 레이 훗날 '하얀 놈' 건담과 함께 '연방의 하얀 사신' 으로 불리게 되는 인물이다. 아무로는 자쿠를 격 파하는데 성공하고 건답을 조작할 수 있다는 이 유 하나만으로 화이트 베이스 대에 베속된다. 화 이트 배이스는 민간인을 수용한 채 무나 2로 향 하지만 그곳의 사령 왓케인은 그들에게 쟈브로로 강하하라는 명령을 내리고, 어쩔 수 없이 쟈브로 를 목표로 대기권 들입을 하기 전에 샤아의 부대 와 다시 맞붙게 되는데… 여기서 사이는 명대사 (?) 중 하나인 '연방의 MS는 괴물인가!?(連邦の モビルスーツは化け物か!?) 를 내뱉지만, 머신 건이 먹하지 않는다고 홧김에 MS를 걷어차는 성 질을 보인다. 결국 화이트 베이스와 맺어진 채 건 담은 단독으로 대기권 돌입을 하나 자쿠에게는 대기권 돌입능력이 없어서 사마는 자신의 부하를 또 잃게된다.

지은병 ★: 소형님~ 실려주세요~!! 감속이 안됩니다!! 샤 아 소형님!! 실려주세요!! 사이: 자쿠에게는 대기권을 돌파하는 능력이 없다. 하지 안 적을 길통무 삼 는 거대 개축을 당 하는 것이 아나.



하시면 이번 중 가족은이라고 한다

하지만 샤아

와의 격전에 의해 예상 궤도를 한참 벗어난 화이 트 베이스 대는 자브로에서 엄청나게 맺어진 지 온의 세력하에 들어서게 된다.

Stage 02. 전장은 황야(戰場は荒野

장소: 그레이트 캐년(グレートキャニオン) 목적: 회이트 베이스의 호위(ホワイトペースの機能)

Briefing

브라이트: 현재 화이를 빼이스는 적의 항공부대 공격에 의해 이 대로라면 위험하게된다. 그래서 우리는 책 세력이 모이기 전에 전 전력을 투입해서 한번에 반격한다. 류와 하야 로는 건탱크로 즐겁해서 화이쁜 베이스를 엄호해 줘.

류 : 말겨닦 하이호에게는 포격을 맡기겠다.

하이콘 : 마, 알겠습니다!!

보라이트: 또 당연히 적은 항공부대 와에도 화이트 베이스의 전 로 상에 지상부대를 배치해 됐을 거야. 이무로는 건당으로 진로상 와 적을 소탕, 카이는 건케논으로 건당을 지원한다. 알겠나?

이우로: 해보겠습니다

키어: 좋고 자시고도 없잖아요. 하지만 브라이트 씨, 화이트 베이스 말에서 대포를 쓸 뿐이라고요. 난 그 이상은 안 해요. 우리들은 죽어버리면 상여금도 안나오잖아요? 브라이트: 절차는 발이두겠다. 각 파일럿은 즉시 출격준비! 부탁한다!

Battle

화이트 베이스 를 호위하여 골 짜기를 벗어나는 것이 이번 스테 이지의 목표지만, 화이트 배이스 주변에서 오는 적을 기다리는 것보다는 앞으로 나가서 미리미리 쓸어버리는 것이 더 편하리라 본 다. 가장 먼저 조 우할 수 있는 적 은 마겝라 어택 으로 이 녀석의 특징은 포탐부가 분리된다는 것인 데 게임 내에서 는 직격탄을 맞 나 안심어도록



빨리들에게는 빨란이 최고있다는





아무리 사이라도 지상에서는 걸어자지 않으

을 때나 접근시 긴급 탈출을 해서 피하는 괴이함을 보여주나 이팩트 효과가 큰 무기로 가격하면 해서 있는 이 보 아도 폭발하니 무시해도 되지만 물제를 보고 되네기. 위력은 별거 없지만 맞다보면 해제 있는데 보이지를 용기 이상 격추시키지 않으면 가르마 전용 자꾸도 등장하지 않는다. 날아다니는 도프는 빔 라이플로 맞추는 것조차 힘들지만 청면에 위치하고 있으면 알아서 저공비행으로 공격해 오니 이 때 발간을 긁고 있으면 한 탕 벌일 수 있다. 작전시간 3분이 되면 가르마 전용 도프나 자쿠가 등장하고 이 녀석에게 일정 대미지를 입혀게 되면 되라요 사이전용 자꾸가 등장한다. 역사 일정 대미지를 입혀면 퇴각이지만… 잘 안 맞아서 말이자…

Story

지은 항공부대의 공격에서 벗어난 화이트 베이스 대는 마릴다 중위가 이끄는 보급부대와 합류해 보급과 수리를 행할 수 있었다. 그리고 화이트 베이스 대는 정규군에 포함되지 않은 채로 항행하라는 것이 레빌 장군의 지시였다는데… 지금처럼 싸워나간다면 정규군과 다를 바 없다며, 사야와 합류한 가르마는 화이트 베이스를 치기 위해 공중전함 가우를 동원한다

가르마: AiOr, 목마를 발견하면 내게 알려줘. 가우로 처치 참겠신!

사아: 승리의 영광을 네게

Stage 03 기본대신역이다며 (文教장)

장소: 시애플(シアトル)

목적 : 적 모임수속의 격파, 적 본대를 화이트 배이스전 방으로 유도(數本等をホワイトペース的方に誘導)

Briefing

보라이트: 이곳을 통과하면 연방군의 세력권 내에 들어가 지만 적의 방어라인이 상엄하군. 화이트 베어스는 이대로 등 내에 숨어 적 본대에의 공격찬소를 기다린다 아무로는 건당으로 적 모발수초를 결화하여 이쪽이 공격의 준비를 마칠 때까지 미까역을 해.

아무로: 알겠습니다

보라이트: 부탁한다. 류. 하이로는 건탱크, 카이논 건캐논 으로 대기하다 적 본대에의 공격찬스를 기다리다 일제 공 적으로 성열한다!

류 음, 돼든 안돼든 한 번 해 볼까

카이 : 그 전에 폭식으로 콱~양 해버리자 않았음 좋겠는데 말야~

Battle

복서쪽 끝부 분과 복동쪽 끝 부분에 자쿠가 (관리 17)의 존 하며 전 을 정보를 뜻



서쪽에서 등장 하는데 상황이 되면 적추하고 아니면 무시하 도록, 이곳에서 가우는 총 3기 가 나타나는데



가보대 자바의 유인 "지은 공국에 영광 있으 라~네ジャン共同に未えるれ~#"

이것들을 일일이 상대하다가는 부스터가 못 견디 게 되니 강하부대가 나타났다는 통신이 들어오면 S형 자쿠의 위치를 확인하고 끝장 그곳을 향하도록. 일단 샤아만 처리하면 이벤트 발생 후 가우가 건담의 뒤를 쫓아오게 되는데 이걸 화이트 배이스의 청면까지 유인해야 한다. 다만 화이트 베이스가 위치한 등까지 최선으로 가 버리면 폭격 때문에 화이트 배이스가 당할 수 있으니 옆으로 선회해서 정면까지 가면 된다!뭐 까도 되지만…귀 같으니). 그러면 조건 달성으로 종료 주의할 것은 샤아의 S형, 240mm 바주키를 장비하고 싫어서 한 방 맞거나 지상에서 연속가드를 하게되면 자세가 흐트러져 추가다를 맞게된다(…이게 대전게임이나?).

Story

가르마는 친우라 믿었던 샤아에게 배신당해 목

마에 결사의 특공율 걸지만 실패, 생을 마감하게 된다.

시아: 가르마! 돌린다면 네 출신을 저주해라

기쁘마: 크욋

사아: 네 부친이 잘못한 거야.

가르마: 샤 이! 속였구 나, 샤이!! 기우를 목마 에부딪쳐주 겠다!! 나도 자비가의 남

자다! 개죽



용 당하진 이가 가득용이라고 하는 거지 않는데 지온 공국에 영광 있으라~~~!

화이트 베이스 대는 지온군의 방어라인을 돌파 하는데 성공, 마탈다 중위의 부대에게 보급을 받 는다. 지온 공국의 총수 기랜 자비는 가르마의 장 해를 국장으로 치르며 그에 대한 연설을 전 세계 로 방송하고…

기관 : 우리들은 한 명이 영웅을 잃었다. 이것은 패배를 의 3 하는가? 어느 사례를 뿐이다. 한중밖에 되지 않는 엘리 트를 가 온주로 되지 지구연방을 지배한지 50여년, 우주에 사를 우리들어 자유를 요구했다가 및 번이나 짓밥했는가? 새겨드라 지온 공국이 내세우는 인류 한사람 한사람의 자 유를 위한 싸움을 신이 저버릴 리 없다. 나의 동생이며 제 꾼들이 사람했던 가르마 자비는 죽었다! 왜냐!

(BAR에서 TV보던)시아: …철뿌지이기 때문이지.

기례: 전쟁은 거의 교착상태가 되어있다. 제군들은 이 상황을 당면시하게 받아들이고 있는 게 아닌가 가르마는 제 군들의 형편없는 의식구조를 일깨워주기 위해 죽었다. 싸움은 이제부터대! 국민들이며 일어나라! 슬픔을 분노로바뀌 일어나라 국민이어! 지은은 제군들의 힘을 필요로 하고 있다.지~크지된!!

지은병사 무더기: 자~크 지원((x∞)

(방송을 청취하며)브라이트 · 무슨 소리내 자비기의 독재

를 꾀하는 남자가 무슨 소리냐!

아무로: 독재…



7~478

Stage 04. - 3 11 11

장소: 지은 경계기자(ジオン書或基地) 목적 : 적 기자의 주요시설의 파괴(散基地の主要施 設の破壊). 적 모범규츠의 격파

Briefing

보라이트: 전방의 잭 기지를 발견했다. 소규모의 전선기지 보 전력적 가치는 떨어지지만 피해갔다가는 발견당 할 수 있지. 다행히 적은 아직 이쪽을 발견하지 못한 것 같다. 화 이트 베이스는 현 장소에 고정! 건답, 건캐논, 건탱크로 급 습! 성열한대

류 : 오오~ 이쪽에서 쳐들어간다니 병일 다 있군

하이로: 언제나 공격받는 처지였으니까요.

아무로: 요새공략이라면 건탱크를 중심으로 하는 것이 좋 겠군요

류: 확실히 그렇군 좋아, 아무로와 카이는 탱크의 지원을 부탁한다. 만약 적의 오벨슈츠가 나온다면 탱크론 무리나 까. 브라이트, 이러면 되겠지?

브라이료: 이아, 말기겠어.

류: 좋아, 그램.

Battle

여태껏 적의 공격을 막아내기 만 하다가 적기 지를 치러 가는 스테이지, 기지 를 치러간다고 해도 그라 큰 가 지는 아니기 때 문예(아직 중반 부이가 때문에) MS의 수는 그리 많지 않으며, 그 MS마저도 자루 I 이라 두 세 대



무방 기자리서인지 지주 I 등이 간간이 보인 다만 - 송리이 별 거 없다



다가오는 구포의 공포 역시 '자꾸와는 다쁘다 **以中野世界ゲッとは違うんだよ、ゲッとは**管

치다보면 알아서 골로 가 버린다. 타겟은 당연히 대공포와 기지 시설로 이번 스태이지에서는 빔 라 이품보다는 이펙트가 큰 하이퍼 해머나 하이퍼 바 주카 등을 장착하고 나가는 것이 바람직할 것이다. 특히 비중에서 마찰라 어택이 태반을 차지하기 때 문에 진행이 어렵진 않으나, 이건 어디까지나 이벤 트 전까지의 애기고… 대형 캡슐이 낙하한다는 통 신이 들어온 후 구프와 자쿠 [[2기가 동장한다 역 시 강적은 구프로 히트 사벨의 위력은 말로 형용하 기 어려울 정도라 상당히 숙련된 실력이 아니라면 격투전을 벌이기 어려울 것이다 일단 지원사격으 로 플레이어를 방해하는 자쿠 2기부터 처리한 후 중·근거리에서 공격하자(에이스 급 파일럿들은 원거리 사격을 명중시키기 힘들다).

지구연방군의 대 반격작전인 오멧사 작전에 참 가하게 된 화이트 베이스 대는 쟈브로로의 항로 불 바꿔 유럽으로 향한다. 브라이트는 아무로의 독단적인 행동이 너무 잦음에 끝치를 써고 있는 듯. 하지만 미라이와의 대화를 듣게 된 아무로가 건담으로 무단출격을 해 버리고… 아무로는 혼자 기지를 습격하기로 결심한다.

Stage 05. 모레의

장소: 지은 체금기자(ジオン探提基地) 목책 : 적 기자의 주요시설의 파괴, 적 모빌슈츠의 격파

Briefing

아무로: 이쪽의 메인 무기는 화이트 베이스에서 기자고 나 은 빔 리아플… 좋아, 에너지는 충분해. 큰 기지인 만큼 방 어전력도 충살하군 일단 주요시설로 커디란 시설을 설정, 이것만 파괴한다면 기지기능은 정지할 거야! 특별히 주의 해야 할 것은 메가입자포 정도일까~? 좋아, 해보이겠어!

Battle

무단으로 총 격한 아무로 흔 자 기지를 강습 하는 것이 이번 스테이지의 과 제. 일단 기지 외팍에 설치된 메가 입자포를 파괴하자. 그리 고 메가 입자포 에 빔 라이풀 날 리기 아깝다고 다가가면 들어 가버리니(…) 탄 아까려고 쇼 하지 말고 그냥 쏴버리도록. 메 가 입자포를 파 괴했다면 타켓 으로 판명된 건 물들을 파괴함 차례지만, 주위

에 자쿠가 몇 대

있을 터니 나중

을 위해 처분하

자. 타겟율 전멸

시키면 앗잠 등



배가 엄치꾼는 정말로 뱀 거 없었다



NAME OF TAXABLE PARTY OF THE PARTY.



맛참 리더는 위험적이라 할 수 있을지도



이 눈도 물건을 수 있다.

장과 함께 마 구배(…시오자와 카네토 님의 목소

리가 아닌 마 쿠베는 더 이상 마 쿠베라 할 수 없 다)가 나타나는데… 앗잠 자체는 뭐 이렇다 할 게 없다지만 앗장 리더에 의한 경직이 알게 모르게 짜증을 유발하니 앗잠 리더 유니트를 부하였다면 파괴하자. 앗잠은 받침대(?) 4개만 파괴하면 알 아서 추락하고 이번 스테이지도 종료된다. 상당 히 쉬운 시나리오라 할 수 있기 때문에 진행에 차 질도 없을 듯

Story

자신의 능력을 브라이트에게 증명하기 위해 기 지를 강습한 아무로의 생각과 달리 이 일로 인해 지은군의 경계는 더욱 삼엄해지게 되었다. 그러 던 중 근처의 한 마을에서 아무로는 앞으로 여러 가지를 배우게 될 함바 할과 만나게 된다. 도중에 그를 찾아 나선 프라우가 적에게 발견되나 람바 맡은 그 들을 보내주고, 근처에 있을만한 전함이 라면 목마 뿐이라 판단. 뒤를 쫓게 한다.

Soge 06 -

장소: 서이시아 시의지대(西アジア 砂漠地灣) 목적 : 적 모발슈츠의 격파. 캠름의 파괴(ギャロップ の確認. 화이트 베이스의 호위

Briefing

아무로 : 전장, 프리우 보통 꽃이왔군! 적은 분명 그 사람이 클림없어. 갤름이라는 육상함과 산형 모빌슈츠 구프인가 캐논과 탱크론 구프를 익아낼 수 없어! 갤름을 돌파해서 어 떻게든 구프를 막아내야 해! 회이트 베이스를 공격하게 함

Battle

시작하자마자 옆에 갤뜸이 보이는 것이 복장이 라 할 수 있고, 일단 몇 대 치고 화이트 베이스로 향할 수 있기도 하다는 것이 이번 스테이지다. 일 단 갤름의 주포와 옆에 불어있는 장식물(미사일 런처라고 하던가 뭐라고 하던가지만… 쓰질 않으 니. 게다가 이 녀석 카고는 어디다 팔아먹고 왔는 지 원)을 파괴하고 곧장 화이트 배이스로 향하도 혹. 아마도 구프와의 혈부가 벌어지고 있을 테니 지원사격을 좀 해주자. 그러면 구프가 이쪽을 향 하게 된다. 기급적 접근해서 명중시킨 후 공격해 가자. 구프를 처리하였다면 남은 건 마젤라 어택

의 포탑부 몇 기 와 자쿠 3기뿐 일 터이나 이 중 2기는 마젤라 용 포를 장비하 고 있어 불쾌함 을 더해준다. 이



일단 주포부터 무슨 무 없이트 빼어스가 있 는 곳으로 맛이지



누누러 말하지만 지우와는 다르다. 자쿠와 는 중에



무슨 관합이 이렇게 이용속도가 목받니 이거야.

서쪽 외곽으로 포물선을 그리는 형상의 이동투트를 취하고 있어서 반전지점만 알게되면 잡는데 문제는 없을 것이다. …라지만 아무리 그래도 전 함은 전함이라 맷집이 재법 있어서 수평 사격을 5 ~6발정도 쫓아줘야 간신히 기능정지를 만들 수 있다. 발약해서 이 녀석만 잡으면 종료.

Story

건담을 무단으로 출적시킨 아무로는 출발하다. 어가고… 그러던 중 MS전에서 건답에게 되래함 람바 할 대는 화이트 베이스에 집합. 핵 권을 감 행한다. 백병전 도중 담바 같은 제에따라 대주시 게 되고…

당: 다. 당신은 이론 테시아 남입니까? 홈 팀없어! 아르테시아 남이 플링없어!! 저를 맞으셨습니까? 당신 의 부친, 지은 다이 콘 과 혁명에 참가한 집 바 둘의 지식인 림바 연가 #



왕바 왕 EM도 환경 보는 유명 문 생 연가 - 2

할입니다

세이라 : 아르테시아라는 걸 알면서 왜 총을 겨누는 거냐? 탈 : 하, 하지만… 이런 균형에…

그 때 휴 호세이가 세이라를 구하기 위해 담바 달에게 총을 난사하며 뛰어오고 서로 중상을 입 게된다. 작전이 실패로 돌아가자 담바 달은 수류 탄을 딴 채 투신, 건담의 손안에서 폭사한다.

빨: 크, 크크코… 또 모발슈츠의… 건당의… 애송이 냐~! 박뒤라!! 싸움 에서 패한다는 건 이런것이다!!



…이 모노이어 거중구조를 보고 모를 인간 합니?

0, 일로 류도 중상을 입게되고… 마틸다는 산병기인 코어 부스터를 전해준다. 하지만 화이트 베이스로 향하는 3개의 그림자가있었으니

Stage 07

장소 서이시아 산림

목적 : 적 모발슈츠의 격파, 화이트 베이스의 호위

Briefing

브라이트: 미확인 적기가 고속으로 접근증이다 화아트 배 어스 및 미네이는 작업증이라 용착할 수 없다. 하아토는 행 크, 카이는 캐논으로 발진! 화이트 베이스 및 미데이의, 방 위를 이무로의 건담은 전방으로 나가서 요격해라 상황에 따라 세이라도 신형으로 즐겁시켜라!

Battle



이 자고 이후 통형역 모노아이를 지난 MS기 또 운송기에 차이고 알았으나는 그 MS를 가 리켜 안시하긴 한다.

하게 되는 게 이번 (한테스) 이다. 한테는 화이 는 베이스 및 요귀족이 하스 이 나타나는데 이것 = 은 펜급보다 전염이 공격하셨습니니 함에 드는 놈을 끌라잡아(…라고 웹 박아 등이 다 똑같이 챙 겨먹은 거 아닌가?) 공격하도록 하자. 및 대 치다 보면 이벤트 발생

이후 JSA를 걸어온다…라고 해야 할 상황이지 만 말이 시간차 삼위일체 공격인 정도를 지나쳐 서 아에 제각각 딴 방향에서 지 멋대로 공격을 걸 어오는데 이게 무슨 SRW &도 아니고…. 어쨌든 연속공격이 아니어서 몸이 제법 있으니 반격할 여유는 주어진다고 볼 수 있겠다. 하지만 이곳 역 시 숲이라서 밤이 수풀에 가로막히는 괴현상이 발생하니 문제가 없다고 할 수도 없고, 결국 방방 뛰어다니는 추태를 보여야 한다. 이 품들은 자이 언트 바주에 주의해 상대하면 그리 어렵진 않을 것이나 맷집은 지금까지 싸워 온 타 MS들과 그 품격과 위엄을 달리하니 탄창 두어 정은 교체하 게 될지도…(호비 주행이라 노리기도 그리 쉽지

는 않다). 그 다음 근처에 있는 자구들 을 정리하면 끌리어 할 수 있다.



BA의 정치는 중함등

Story

마립다 중위의 희생 덕에 화이트 베이스 대는 검은 삼연성을 격파할 수 있었지만, 비극은 그걸 로 끝나지 않았다. 람바 달의 원수를 갚기 위해 전담을 공격해 온 하문을 저지하기 위해 튜 호세 이가 중상의 몸을 이끌고 출격, 마첼라 톰에 폭공 을 건다. 오멧사 작전은 연방의 승리로 끝나고 막 대한 희생을 치른 화이트 베이스 대는 벨파스트 기지에 도달하지만, 그곳에서 샤아의 수중함대와 전투가 벌어지게 된다.

Stage OB

장소 벨파스트 기자(ベルファスト基準) 목적 전 모임슈츠의 검파 우주선 도크의 방위(中音 能ドックの特別)

Briefing

보라이트: 적은 수중함대와 수록양용 모발수초 부대, 기지 의 부대가 용전하고 있지만 우리들에서도 즐겁 요참이 들 어왔다. 건당, 캐논은 상록한 적 MS를 요격…

세이라: 브라이트 씨, 카이는 항을 내리쳐 돌아오지 않았어요 브라이트: 제 멋대로 행동하다니 ~ 7 다를 여유는 없어! 기는은 하이트에게 알기고 세이라는 공중에서 엄호를, 도 크이 하를 잡은시키지 때!

하이를 : 아, 일거,습니다! 세이라: 해보겠습니다!

실려이로: 캠프는 수기 완료 후 조보나 오브래로 즐겁시켜! 하이로: 카이 씨는 안들아올까요?

보라이트 : 없는 놈 이긴 하지 마 출격 준비가 끝나는대로 오크의 해치를 개방해려

Battle

별파스트 기자에서 수리 & 보급을 행하고 있는 화이트 배이스를 노리고 나타나는 수록양용 MS를 격파하는 것이 이 스테이지의 입무라 할수 있다. 시가지에 피해가 가지 않도록 하라고 하긴 하는데 전투 중 그딴 것에 신경살 역유란 존재하지 않으며 이번 MS들은 내구와 흐트러짐이 적어 이펙트가 강한 무기, 즉 하이퍼 해머를 풀고나가는 것이 가장 진행하기 수월해질 것이다(를 본 사정거리에 익숙해질 필요가 있지만) 곡그는 상륙해 화이트 배이스를 공격하는 것이 목적인지 건당 따위는 안중에도 없다는 듯한 태도를 보이

나 그 글러먹은 생각구조를 해 신시켜 줄 필요 가 있다. 다만 정면에서 공격 해 들어가다가 는 배가임자포



요즘 국그들은 박수가 누레서 해**더운 받**으 격고 매도

의 후끈한 중금 속의 짜릿함을 느껴볼 수도 있 을지 모르니 조 금은 주의해 주 차 전 3기의 꼭 그를 처분하면 카이 귀환 이벤 트 후 즈고크 3 기가 동장하는 데…. 시작하자 마자 바로 앞에 서 템 포를 꽉 오므로 일단 방



TABLE OF THE PARTY OF THE PARTY



시작이자마자 어떤 상황은 좀 그렇다

어를 취하고 있는 계 좋다. 이것들은 상당히 공격 적인 태도를 보이므로 각별히 주의해가며 동작을 노리도록(그램 뭐하러 주의할 필요가 있는데?)

Story

벨파스트 기지를 출발한 파이트 베이스 대는 간 여정 끝에 연방군 거점인 자브로에 도착한다 하지만 아직 싸움이 끝난 건 아니었다… 지은군 이 자브로에 침투해 온 것이었다.

Soge 09 지브로에 지대(ジャブローに数る!)

장소 : 자보로(ジャブロー) 목적 : 적 모발수초의 격파

Briefing

보라이로: 전캐논이 새로 한 대 더 지급되었고 이미 가동 가능한 상태이다. 하아로와 카이는 건캐논으로 출격해서 B 불력의 중강해치를 사수. 강하한 적의 내부침입을 저지하라

하야토 & 카이 : 알겠습니다!

보라이트: 아무용는 건답으로 출격해서 내부에 침입해 있는 적 특수부대를 요격. 작을 우주선 도쿄에 들여보내지 마래 기지 수비(대의 양산형 모발수초 GM도 출격해있지만 MS전에 있어선 우리 쪽이 실적이 높다 될 수 있는 한 보조를 해 줘라.

아무로: 알겠습니다!

보라이트: 준비가 끝나는대로 바로 출격할 것, 프라우와 미라이는 작전본부로부터의 지령이 들어오는 알리도록

프라우 & 미리이 : 알겠습니다!

Battle

드디어!! …라기 보다는 벌써 마자막 시나리오를 맞이하게 된다. 그만큼 적외 공격도 강렬해지는 것은 당연하겠지만 어쩔 수 있는가? 이것이 건 답을 조작하는 자의 숙명이라는 것이라 할 수 있다. 첫 번째 에리어에서는 자쿠 [[47]와 악가이] [

기가 등장하는데 여기서는 체력을 상당히 아껴들 필요가 있으니 뒤에서 느긋하게 하야토와 카이가 설치는 걸 감상하다 지원사적이나 해주는 정도로 만족하자 물론 머신 건 정도 우습게 피할 수 있을 정도로 뉴타입 능력에 각성해 있다면 마음껏 나가서 설치주시도록(그리고 99년 10월에도 이야기했지만 지온 공국을 위해 입대서를 제출해주시기 바란다). 주의할 것은 악가이, 생긴 건 상당히 구리틱한 녀석이 오른팔에 메가입자포를 장착하고 있어서 위력만은 무시할 수 있는 게 아니다 하지만 구성 파츠 중에 자쿠의 것과 호환되는 것이 많아서 생산성이 높은 MS답게 방어력은 별 거 없으니 차라리 먼저 처리하는 편이 좋을 것이다



저 구멍에서 **바이오는 건데** 설대 하는 마음에 가 봤지만 역시 약이 있었다.

초기 에리어를 종료하면 2번째 국장판 엔딩곡 '애전사(哀歌士)'가 BGM으로 깔리며 두 번째 에리어를 진행하게 된다. 이곳에서는 자꾸 [[2기 와 악가이 2기가 종류별로 한조씩 복쪽과 남쪽에 등장하며 이것들을 처리하면 복쪽에서 즈고크 S 형과 자꾸 [[가 등장한다. 당연히 지휘관용을 타



영 대할 수난시대

또다시 파터지 는 싸움을 벌여 야 하는데 여기 서 필요 이상의 대미지를 입게

대미지를 입제 되면 나중이 골

아파지니 주의해서 천루에 임하도록. 만약 GM 이 살아있다면 대의를 위해 총알받이로 쓰는 것 도 나르진 않다. 역시 샤아에게 일정 이상의 대미 지를 입혔다면 이벤트 발생

샤아를 쫓아 이상야리꾸리 한 동굴을 나아 가는 것이 3번 째 에리어. 여기 에 있는 척들… 이라기 보다는



이번 첫불 하면 오비하르는 가래게 또할 수 있다

시간 끝기용 총알받이로밖에 보이지 않는다. 탄

막이는 악가이 1기에 자쿠 II 3기. 수평사격을 이용해 처리하도록 하자. 그리고 샤아 근처까지 가면 이벤트

그라고 보스전…이라 할 수 있을지 모르겠으나 족크를 상대하게 된다. 이놈은 왼쪽으로 돌아가 든 오른쪽으로 돌아가든 똑같은 상황에 처하니 별 차이는 없고, 가까이 갈수목 명증률이 높아지 기 때문에 원거리 전을 벌일 수밖에 없게 된다 이걸 노리는 건 아니지만 방법이 어거밖에 없다 고 느껴지니 어쩔 수 있겠는가? 일단 한 방 질러 넣고 사이드 대시로 피할 때 하나 더 날려주면 맞 게 되니 이 방법을 노리는 것도 좋고, 각자의 오

리지널 공략법을 만드는 것도 좋을 것이다 참 고로 이놈의 메 가입자포는 5 ~ 6발 이상 방어 하면 실드가 바



이는 경의 축감이 노는구만(DOX라고)

살나니 주의하도록



양치도 커다란게 촉감이 조잔하구만(그러니까 200K라니까 1

Story

브라이,토; 우리들 화이트 베이스 대에게 이끼 전문이 되라

는 겁니까? 세이라 : 햇 사이 : 이어

세이라: 그 상당하던 캐스벌 오빠가.

슬렉거: 여기 책임자는 누구지? 슬렉거 로우 중위다. 오늘 부로 여기 배속되게 되었다. (옆에서 묵묵히 총이비행기를 접고 있는 카이를 지나치며나도 꽤 운이 떨었군 이런 아

름다운 아가씨와 함께라니 알아. 이라이 : 미라이 아시마입니다.

술렉거 잘 부탁해! 미리아: 홍!

지은의 자브로 침투작천은 실패로 끝나고 연방 군 체 13 독립함대 화이트 배이스 대는 우주로 날 아오른다. 이들의 싸움은 아직 끝난 게 아니었다. "라고 하지만 이 게임에서의 시나리오는 이걸로 끝이다

택틱스 모드 가이드

Mission 1 운송중계기계 강습

북쪽에 위치 한 운송증계기 지를 강습, 타겟 을 파괴하는 것 이 목표 기지까 지의 거리가 제 법 있으니 사간 을 소비하지 않 기 위해 버니어 대시나 점프 등 으로 전진하자 대공포 7문과 격납고 3개의 타겟을 제거하 면 종료되는 좀 간단한 미션이 지만 처음 조우 할 수 있는 GM 은 냅두면 GR 하니 파괴하도



대공포도 ヤ수고



비닐하우스도 작살내고



연제 이 인 대권을 고실을 만드는 것이 좋으

록 타겠을 파괴하기 전에 초기 대체 등 기를 격파하면 기지 동쪽에서 중원으로 GM 2기, GM SP II 1기, 육전형 건담 i 기가 등장한다. 이번 미션을 진행하는 MS와 플레이어의 능력에 따라 전멸을 노리는 것도 나쁘진 않으나 사간적 소비가심하니 주의, 담으로 61식 전차는 발고 있어도 파괴함 수 있다

Mission 2. 시간골기



지명이 상당이 행례강조하다고 될 수 있을 지도 것을 것이다



다만 계급여 소등 이상이 되면 '하면 등' 이 나오고

시간끝기 역할이라며 적용 전멸시키라는 이상한 미션. 처음에는 서쪽에 서 GM 2기와 남쪽에서 건캐 는 1기가 등장 하니 일단 귀찮 은 흰 대갈부터 처리해부는 것 이 좋다. 뭐 GM 의 빔 스프레이 건은 위력도 별 거 없어서 무시 해도 되지만, 이것들이 건캐는 등의 화력이 좋은 유니트와 합동으로 공격해오면 상당히 골치아퍼진다. 전캐는까지 제거하면 북쪽 중앙에서 육천 형 건답 1기, 건캐는 1~2기가 중원되며 플레이어의 계급에 따라서 건답이 등장하는데… 뭐 캠퍼로 진행하면 알렉스가 나오기도 하지만…. 나오는 적만 처리하면 되니 간단명료하긴 한데… 건물 등의 지형적 문제 때문에 이동에 지장이 생긴다는 것이 문제할까?

Mission 3. 가우 호위

가우가 등장하기 천에 연방의 MS를 격파하는 것이 이번 미선의 과체. 마지막 미션답게 적의 중원도 상당하고 화력이 좋은 녀석들이 많이 등장하는데다가 귀찮은 날파리인 코에 부스터까지 등장해 진행을 방해한다. 덕분에 이번 미선에서는 방어와 상당히 친숙해질 수 있을 듯. 동쪽에서 등장하는 GM 2기와 육전형 전담 1기를 파괴하거나 일정 시간이 지나면 중원으로 서쪽에서 건께는 2기가 등장하고 정확히 어느 쪽에서 나타나는 제 참 하였지만 되어 된스터까지 날아온다 얼마 보이를 가 되었다. 참 하였지만 되어 된스터까지 날아온다 얼마 보이를 살 하였지만 되어 된스터까지 날아온다 얼마 보이를 가 되었다. 참 하였지만 되어 된스터까지 날아온다 얼마 보이를 살 하였지만 되어 된스터까지 날아온다 얼마 보이를 가 되었다. 참 되었지만 되어 된스터까지 날아온다 얼마 보이를 살 하였지만 되어 된스터까지 얼마온다 얼마 보이를 살 하였다. 참 되었다면 되었다.

세가 흐트러지고 이럴 때 캐논포라도 맞게 되면

아주 짜릿한 느낌을 받을 수 있다 당 연히 코어 부스터는 공 격력이 그리 좋지 않으나 떨구기도 어 법기 때문에 몇 번 왔다 갔다하는 걸 보고 있으면 알게 모르게 짜증이 날

것이다 그나

마 빔 병기를



저 날짜리에서 사람 핫 좀 보내주신다. 가와가 되 면 즐거버리도록



역시, 연양적 발레이 상황에 따라 발두마지 등 평면과 미노프스키 등도가 될기 목문에 화상 이 나는대

담재한 MS(…라고 해 봐야 다 수확양용이군)나 바주카를 장비한 MS(…역시 자쿠Ⅱ S형과 돔 뿐)로 떨굴 기회가 간간히 주어지니 이 때를 놓치 지 말도록. 이번 미션에는 알렉스와 불부가 등장 하니 상대할 때 주의하도록(특히 邪道의 건담은 말이지…)

MS - 05 짜쿠 I

HIMIMS

지온의 첫 실전형 MS. 자 쿠테의 개발 이후에는 보급부 대 등의 후방지원 MS로 운용 된다. 하이퍼 해어를 맞고 날 아가는 가멤 덕분에 무시 당하는 기체. 동장작품



근접병기	위 <u>트 호크</u>
주병기	120mm이신 건
早岁기	三朝升
목수병기	핸드 그리네이드

MS-061 小平II

「기동전사건답》 지온의 MS 중 가 장 많은 배리에이션 을 자랑하는 기체, 지은 의 수많은 에이스 파 일럿들은 다 이 기 체로 인해 생겨났 다 해도 과언이 아 니다. 등장작품 「기동전사건답등

근접병/	히트 축크
주병기	120mm미신 건
부병기	크랙커
특수 병기	3연장 이사일 포드

MS - 자쿠비(샤아 전용기)

지확관용 기채인 S 형을 샤아가 자신에 맞게 류닝한 기체 '보통 지쿠의 3배의 스피드를 낸다'는 말 온 샤아가 그만큼 이 기체를 잘 다퉜다는 뜻이다. 등장작품 『기동전사건답』



근첩병기	き巨立三
주병/	240mmti주카
부병7	크랙커
복수 병기	수평사격

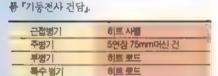
MS - 06FS 자쿠 II (카르마 전유기)

나중에 생겨난 가르 마 전용기, 역시 도프는 좀 그런지 자꾸를 준 것까진 좋은 데… 왜 자쿠 색이 변색이냔 말 이다!! 등장작품(게임) 「기동전 사 건담 기렌의 야망 ~지온의 계보~』

근접병기	히트 호크
주병기	마젤라를 포
무병기	4연장 40mm발간
목수병기	수평사격

MS-07B 子

대 MS 전을 삼정 해 개발된 지상전용 기 체로 자꾸의 후계 기라 할 수 있다. 람바 랄 선생의 '자쿠의는 다르다. 자쿠와는!!'이 한 명언을 떠올리게 해 주는 기체, 여당이



지만 히트 사벨은 한 번 쓰고 버리는 것. 등장작

MS - 09 E

증 량형 기체지만 호배 주행 에 의해 기동성이 높 다. 제트 스트림 어택 을 걸다 연방 수송기 에 치인 최초의 MS. 등장작품『기동전사 건답, 등.

근접병기	히트시벨
주병기	자이 언트 비주
부병기	확 산범포
목수병기	수명시격

MS-18E 習叫

지온의 최후 양산기. 스러 스터의 수를 놀려 기동 성을 향상시킨 강습형 MS지만 연료 소비가 막 심하다는 문제가 있다. 전 무기가 실탄병기라는 것도 특 집 중 하나. 아무리 생각 해도 캠퍼'라고 읽는 게 잘못된 거 같은데…, 등 장작품 『기동전사 건담

0080 ~주머니속의 전쟁~+

근접병기	넴 셔벨
주병기	전용 삿건
早병7	두부 발간
목수 병기	체인마인

MSM - 03 곡그

수록양용에 고수암에도 견딜 수 있는 중장감 기 체. 지은 처음의 메가임 자포를 장비한 MS. 하 이퍼 해머를 받아내는 쇼블 보여 ×견 훈련을 방불계 해 주었다. 등장 작품 「기동전사 건답」

근절병기	3章
주병2	복부 메가입자포
부생기	북부 2연장 미사일
목수병기	고울력시각

MSM - 04 97101

연방군 거점인 자 브로 침투계확에 의례 생겨난 MS 등장작품 "기동전사 건

근접병기	3E
주병기	오른팔에기입자포
부병기	두부 발간
특수 병2	원팔6연장 미사일

MSM - 03C 000平二



이름에서 알 수 있듯이 고그의 전면 계수형 MS 로 항행 형태의 변형과 제트팩 장

비에 의해 수중속도와 항행거리를 향상시켰다 등 장작품 "기동전사 건답 0080 ~주머니속의 전쟁,

근접병기	크로	
주병기	양팔빔캐논	
부병기	흥부 4연장 미사일	
목수병기	수평사격	

MSM - 07 프고크

육상에서의 운동성이 향상된 수목양용 MS. 위부 에 격투용 크로와 메가입자포를 장비 하였고, 기재 밸런스도 4 수하다… 라는 건 어디까 지나 데이터 상의 애기고

좀 느리다는 게 문제, 똥장작품 "기 동전사 건답.

LEGIT OF BUILDING	
근접병기	30
주병기	양 팔 메가입자프
부범기	두부 6연장 마사일
목수병기	수평사건

MSM - 07S 프고크(샤아 전용기)

지휘관기에서 기동성을 강화한 샤아 아즈너 불 전용기로 쟈브로 에서 GM을 상대로 강 렬한 보디블로를 선사 하였다. 등장작품 「기 동전사 건담과

근법병기	3克
주병7	양 팔 메기입자포
부병기	무부 6연장 미사일
복수 병기	수평시격

MSM - 10 꼭크

수육양용 MS… 라기 보다는 MA에 가까 운 기체로 고화력 이지만 중량이 예술이라 지상 이 동속도는 거의 엉망 등장작품 『기동전사 건대

달,	-
근접병기	없음
주병기	어깨 메기입자포용문
부병기	두부 포논 메이저 포
프스베기	OLY TEM

X -- + + - 1

Mission 1. 운송증계기지 방위

기치 시설을 방위한다기보다 는 진격해오는 적을 요격하는 것으로 판단하 는 게 정상. 처 음에는 남쪽에 서 자쿠Ⅱ 3기 가 진격해 오니 을 때까지 기다 리지 말고 가서 응전해 주도복 다만 교전지역 이 숲이라 사격 병기의 명중을 이 처참할 정도 로 맺어지기 때 문에 원거리 사 격보다 지근거 리 사격 이 접근 전이 유효하다

하면 기지 복동



술에서 성취 때에는 공중사격을 이용어도록 (마쁜 그에 상용에서 피한물도 상승하지만)



조고그나 하이곡그는 공격력이 막강하니 주 의, 뭐라 아이곡그는 유도 미사일까지 보유 하고 있어서 상대하기 더 남해할 듯



이것들을 격파 지원으로 함께는 현대감이 기업받으로 COM STANCE OF THE STANCE OF TH

쪽에서 자쿠 [] 2기와 구프가 중원되니 재빨리 이 동해야 할 것이다(…아무리 그래도 61 식 전차들 에게 MS와 싸우라고 하는 게 말이 되겠는가?) 이 중 구프는 어중간한 능력의 접근전 실력으로 엉겨불을만한 상대가 아니니 주의하고, 처리 후 에는 남쪽에서 복상해오는 수육양용 MS들을 처 리하러 가자. 단 시간 등의 요소에 따라 즈고크가 나올 것인가, 하이곡그가 추가될 것인가가 결정 된다. 이 MS들은 빔 병기를 장착하고 있기 때문 에 화력이 막강하며 방어력도 보통 이상이다

Mission 2. 제온 기습부대 요ㅋ



A PART OF REAL PROPERTY.

…요격이라 쌕있는 부분은 일본 한자로는 영격 (迎擊)이긴 한테 이 나라에서는 그다지 쓰이지 않 으며 뜻은 같으니 그냥 바꿨다. 그건 그냥 넘어가 기로 하고… 같은 앱이간 한테 이 부분은 내용이 다른 것을 보면 어느 쪽이 진실인지는 알 수 없게 되는데…, 이것이 전쟁이란 말인가…, 지온쪽으 로 진행할 때와 별 차이는 없겠지만 연방쪽 역시 상대하기 버거운 녀석들인 돔이 출현하므로 채력 관리에 주의를 기해야 할 것이다. 등은 서쪽 부근 에서 무더기로 나타나는데 무백대고 공격하다가 는 자이인트 바주를 맞게되니 한 놈씩 집중공격 해서 처리하자. 당연한 애기지만 플레이어가 알 레스를 임수했다면 캠퍼가 등장하게 된다.

특히 NPC로 존재하는 건탱크가 공격 유선 순 위가 되니 그것을 잘 이용해 싸우도록

Mission 3. 운송물자 따리

이번 의선의 목적은 가우를 파괴하는 것… 인데 건맹코 같 은 고플덩이로 하면 자꾸 때려 AIS 전에서도 :



자유 면치 논하게 된다 만을 건 거부 때는 모 뿐…). 그건 건량크의 사정이고 어쨌든 임무를 추 행해야 하니 동쪽에서 접근증인 자쿠 🏻 3기를 파 괴하고 반대편에서 증원으로 나오는 자꾸 [2기 와 구프를 처리하러 가자, 아마 자꾸를 파괴하고 감 때면 적들이 건탱크를 둘러싸고 노는 중일 것 이니 뒤통수를 노리기 쉽게 되라라 본다. 여기까 지는 피해 없이 진행할 수 있지만 이후로는 도프 가 한 바가지 나와서 깔죽대기 때문에 진행이 불 면해진다. 뭐 이거야 코어 부스터가 상대해 주지 만 - 무제는 여것들이 나올 때면 등이 설치기 시 작한다는 것을 의미하며, 캠퍼 역시 등장하게 된 다는 것, 작전시간이 약 5분을 넘어가게 되면 복



건계논으로 음식갔으면 그냥 폐연 된다!

동쪽 끝에서 가우가 도프의 호위 하에 출현하는 데…, 건담의 빔 라이풀 정도면 자상에서도 가우 를 덜구는 것이 가능하지만 그렇지 아니한 MS들 로는 올라타서 공격하는 방법밖에 없다(사실 이 쪽이 훨씬 더 편하다). 가우와의 위치를 잘 파악 하면 컨탱크로도 올라갈 수 있다. 그리고 관제부 를 향해 공격을 석당히 가하면 파괴할 수 있지만, 플레이어의 기체 사양이 상급이라면 잔존한 MS 들을 전부 격파해야 할 것이다. 여러 모로 제법 짜릿한 미션



BIAM 시스템의 횡도를 할 수 있는 MS

VS BLUE

보유 다스타 니. 그것도 하면 이 및 호기의의 4 7. 200 이희 기제가 건 탱크가 아닌 한



상대하기 별로 연방의기술사랑은 괴롭인계수

어렵진 않을 것이다. 다만 정면에서 들격하다가 는 미사일을 뒤집어 쓸 수 있으니 정면에 위치하 는 것만은 피하도록, 또 접근전 능력이 제법 있으 니 실력이 안 된다면 증거리전을 노리자. 이번 모 의전에서 승리하면 불무를 운용할 수 있게 된다.

VS NT - 1

기술사관 출신의 테스트 파일럿인 크리스가 조 작하는 NT-1 과외 모외전…인데 말이 기술사관이 지 이 반응속도는 뭐냔 말이다… 이 정도면 에이 스 수준인데…(증거리 이상에서의 사격무기는 거의 맞잠 않는다)

참고로 이 녀석의 빔 라이풀을 GM이 맞게되면 채력이 한 방에 1/4씩 나가며 실드 역시 4~5방 정도면 가볍게 박살난다. 플레이어의 조작 숙련 도를 요구하는 모의전이랄까? 역시 승리시 NT-1 을 운용할 수 있게됨과 동시에 적으로 캠퍼가 등 장하게 되는 사태를 초래하게 된다

HIM MS

RGM - 79 GM



근접병기 주병기

부병기

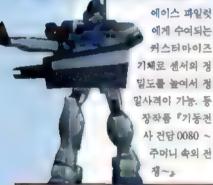
목수 병기

통칭 '흰 대 같'로 건담의 실천 양산기 하지만 성능은 그 반의 반도 못 미치기 때 문에 즉수로 밀어야 한다는 점이 문제. 등 장작품 "기동선사 건

41名	
별사벨	
범 스프레C) 건
COM MADE	

RGM -- 79SP GM 스타이퍼 커스템 II

수병시각



근접병기	빌 사 켍
주병7	별 210 품
부병7	두부 발간
목수 병기	수평사각

RX - 75 건탱크

포격지원형 MS. 의행이나 기동방식은 전차에 가깝다 (조작제가 나 된다는 점). 동장작품 7기 동전사 건답』

근잡병기	없음
주범기	포프 이사일 4연장
부병기	케논포

RX - 77 건제논



근접병/	91 <u>9</u>
주범7	전용법 라이플
부병7	두부 말간
복수 병기	캐논 포

RX - 78 - 2건답



전함 주포급의 범라이플과 자루의 120mm 머산 전에 도 전달 수 있는 '건다리음' 합금으로 제작된 기체. 여당이지만 원작을 보면 무사이 급의 순양함 정도는 범리의를 한 방으

로 돌아버리는 무서움을 보 여웠다. 등장작품 *기동전 건답,

근절병기		
주병기	힘 라아를	
부병기	두부 밥건	
목수병기	수명시건	

RX - 78 NT - 1 알렉스

타입용 기체 하지만 그에게 전해지기 전에 대파된다. 전방위 모니 터와 마그넷 코팅 등의 최신기술이 사용되었다 팔에 내장된 개를링 때문 에 흔히 邪道의 건담이라 불린다. 등 장작품 「기동전사 건담 0080 ~주머 니속의 전쟁~』

아무로 레이 전용으로 개발된 뉴

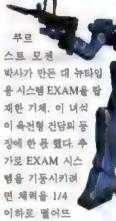
근접병기	방사벨
주병기	180mm 滑는
부병기	조명탄
목수병기	홍부 일간

RX - 79[G] 육전형 건담

지상전을 목적 으로 하는 건담의 선행 양산기, 양산기이기 때문에 코어 불록 시스템이 배제되 었다. …라는 어 거지 설정으로 끼워 넣은 MS. 육전형 GM 을 개조한 파일럿들이 건담이라 우겨서 제 작된 기채라는 설도 있다. 등장작품 기 동전사 건담 제 08

시2조대1		
근접병기	빌 샤벨	
주병기	빌라이품	
무병기	두부 발간	
목수병기	개름원 건	

RX - 798D - 1 GM 基準 디스티니 1971



리면 된다. 등장작품(게임) 『기동전사 건담 의전 ~전율의 불투~ 시리즈』

근접병기	범사벨 -
주병기,	90mm 머슨! 건
부병기	두부 발간
목수 병기	일체 시격





공략에 앞서

본 공략은 일본판 Phantasy Star Online(이하 PSO)에서 지원하는 일본어, 영어, 프랑스어, 독 잎어, 이탈리아어 중 '잎본어 선택'을 바탕으로 쓰여졌다는 것을 밝힙니다. 그리고 지면문제 + # 의 이유로 아이템, 테크닉 등은 일본어와 영어에 서의 이름만 다릅니다. 또한 필자가 직접 얻어보 지 못했거나, 미치 영문 표기를 조사하기 전에 온 라인에서 아이백 초기화가 된 경우의 영문 표기 는 불가능할 수밖에 없으므로(번역 기능에 없는 레어 아이템 중 이름은 보였지만 다른 사람이 먼 저 얻었다던가 하는 이유로 얻지 못한 것들, 그리 고 실제로 아이템 리셋 되어서 영문 표기를 조사 하지 못한 것도 있습니다~)중간에 빠진 부분이 나 풀린 것이 있을 수 있습니다 또한 복미판에서 새롭게 추가되는 기능(은라인에서 길드카드 검 색과 같이 개선될만한 사항이 보이는 것들)이 있 올지도 모르지만, 복미판의 발매일은 1월 중순이 기 때문에 플레이하는 것은 불가능합니다. 따라 서 복미판에 대한 것은 다루지 않습니다

Phantasy Star 'ONLNE 이란'

도 발매) 때의 유명한 RPG인 Phantasy Star 시리즈 그 PS 시리즈의 세계관과 시스템(태크니, 아이템 같은)을 이어받은 액션 RPG. 그것이 바로 PSO입니다. 이전의 PS 사리즈는 보통의 일본식 RPG이었지만 PSO는 세계관을 이어받았을 뿐, 게임의 방법이나 기타 여러 가지 요소는 전혀다른 게임입니다. 차라리 그 액션성이나 게임의시스템만을 생각해보면 PS의 배알파레스나 SFC의 성검전설 등과 유사하다고 볼 수 있겠습니다(확히 성검전설의 다인 플레이는) 하지만 PSO의 가장 큰 특징은 제목에서부터 알 수 있듯이 온라인 게임이라는 점입니다(그렇다고 오프라인에서 즐길 수 없는 것은 아니지만, 스토리 등이 크게 드러나지 않는다는 단점이 있습니다. 여러 사람이 동시에 즐기는 게임이라는 뜻입니다.

PSO는 온라인의 구성이나 개임의 목적, 시스템, 레어아이템 등 여러 가지 면에서 PC게임 '디아불로2'와 매우 닮았습니다. 하지만 차이점이라면, 온라인과 오프라인의 캐릭터를 따로 쓰는 게아니라는 점, 따라서 온라인과 오프라인은 서로에게 영향을 주는 부분이 존재합니다. 하지만 그대신 아이템의 복사 등의 좋지 못한 플레이를 방

지하기 위해 보안을 철저히 해놓아서 자칫 잘못하면 그동안 모았던 아이템을 전부 잃을 수도 있습니다(정전 같은 첫예도…). 또한 조작방법도 다릅니다. 아무래도 캐릭터를 직접 조작하는 것과 캐릭터에게 지시를 내리는 것(마우스 클릭)은 그느낌이 다를 것입니다(어느 것이 뛰어나다고는 할수 없지만, 어쨌든 차이가 있다는 것이 중요).

하지만 그런 것은 별로 중요하지 않습니다(개인 취향일 테니…). 가장 중요한 차이성은 바로 '협력 플레이 전용' 이라는 점. 캐릭터를 사이의 대결(디아블로에서 듀얼이라고 하는)은 이벤트가 아닌 이상 불가능하며, 이 때문에 PSO에는 PK'가 없습니다. 그러므로 요약하자면 세계 각지의 사람들이 서로 '협력'하며 즐기는 게임. 그것이 PSO인 것입니다(물론 PK도 개인적인 취향이겠지만, PSO의 중요한 목적은 온라인에서 세계 각자의 사람들과 '같은 즐거움'을 느낀다는 것임을 생각해야 하겠습니다).

三萬星口

"파이오니아 계획" ···그것은 대치가 쇠약해짐 애 따라 여쩔 수 없이 행해진 대규모 이민 계획이 었다. 무인 탐사기에 의해 발견된 혹성 「라그을」에, 초 장거리 혹성간 항해용의 이민선 「파이오니아」이 도착했다. 이민단은 주변조사를 해, 생활의 거점이 되는 「센트럴 돔」을 건설했다.

그리고 7년 후 「파이오니아 1」에서의 초병을 받아 본격적인 제 2 이민선 「파이오니아 2」가 혹 성 「라그을」에 찾아간다. 위성궤도 상에 「파이오 니아 2」가 도착해 「샌트럴 등」과의 통신회선을 열기 직전, 혹성 표면상에 대 폭발이 발생. 「센트 럴 등」과의 통신은 두절된다. 도대체 혹성 「라그 을 여 무엇이 일어나고 있는가?

기초적인 시스템

기본적인 쪼파

상황에 따라 조작법이 틀리기 때문에 그때 그때에 맞는 조작법을 익혀야 합니다. 대충 하면 되지 않나…라고 생각해 제대로 악히지 못하면 온라인에서 다른 사람에게 피해를 끼칠지도…

타이를 외면, 게임 메뉴

버른	And the second	
방향키(아날로그 포함)	항목선택	
A	⁷ 결정	
B	취소	
START	게임의 시작	

캐릭터, 크리에이션

버튼	
방향키(아날로그 포함)	항목선택
A	결정
6	취소
L, R 트리거	7 카메라 화전
START	캐릭터 선택 화면으로 돌아감

바꾸얼 로비, 시티(비전투사

버콘	
0州里丁	플레이 어의 이용
방향기	지정된 문장 사용, 메뉴에서 함 목 선택
A	, 결정, 대화
В	1 利소
Х	선택 항목의 내용 표시
Υ	소프트 키보드 표시
L 프리거	플레이어가 향한 방향으로 키 ' 매라이동
R 토리거	H+방향기로 자정된 운장 사용 타인의 레벨표시(로비 전용)
START OF	열7/달기

육성 「라그을」(전투시)

附書	2E-1-1	
아닐로그	플레이어의 이동	
방향크	지정 문장 사용, 매뉴에서 항목 선택	

Α	야래쪽 액션 팔레트 실행, 대 화, 조사, 결정
В	오른쪽 액션 팔레트 실행 취소
X	은쪽 액션 팔레트 실행
Υ	소프트 키보드 표시
L 트리거	플레이 어가 향한 방향으로 카 메라 이동
유트리커	R+방향키 R+액션에 사용
START	메뉴 열기/단기

카보드의 쪼백(메뉴에서만 쓸 수 있음)

방향기	<u>회목 선택</u>
Enter	결정(A버튼과 동일)
Esc	취소(8버론과 동일)
F1~F12	지점 문장 사용
At + F1~F12	각종 액션(로비 전용)

게임의 구성과 메인 메뉴

PSO의 설명서에도 써있는 내용이지만 아직 구입을 고려중인 독자들의 이해를 돕기 위해 게임의 구성을 소개합니다.



NEW GAME

새로운 게임을 사작합니다. 시스템 15분독, 캐릭터 30분목으로 총 45분목이 필요합니다(부족하면 게임을 시작할 수 없음). 45분목밖에 되지 않지만 메모리카드 하나에는 한 캐릭터밖에 저장할 수 없으며, 만약 이미 데이터가 있는 메모리카드에서 새로 캐릭터를 만들면 전의 데이터는 지워지므로 주의해야 합니다. 4X 메모리카드나 NEXUS 등은 4명의 캐릭터를 저장할 수 있습니다.

CONTINUE

전에 만들었던 캐릭터로 게임을 계속합니다. NEW GAME에서 캐릭터를 만든 후나, CONTINUE에서 캐릭터를 선택한 후에 ONLINE과 OFFLINE을 선택합니다.

OPTION

LANGUAGE - 언어를 설정합니다. 일본어, 영어, 프랑스어, 독일어, 이탈리아어 중 하나를 선택하며, 설정된 언어에 따라 아이템과 테크닉의이름, NPC의 대화, 소프트 키보드, 메뉴 동도 전부 그 언어로 표시됩니다. 참고로 일본어 외의 것을 선택하면 일본어 채팅은 불가능합니다(불수는 있음).

BGM TEST - 배경음악을 뜯습니다. 방향키로 선택해 A버론으로 결정, B버튼으로 정지, 정지 상태에서 B버튼으로 전의 화면으로 돌아갑니다. SOUND OUTPUT - STEREO / MONAURAL 중선택

SOUND BALANCE - BGM / SE 각각의 설통 을 조절합니다.

WEBSITE

PSO 공식 홈페이지에 접속해 요금을 지불하거나 드림 센터에서 드림(가상 화폐, 대부분 DC 네트워크 게임 이용료는 드림으로 지불함, 1드림=1엔)을 구입할 수 있습니다. 북미판에서는 항목 자체가 없어질 지도 모릅니다.

캐릭터의 작성

NEW GAME을 선택하면 먼저 캐릭터를 작성합니다. 3가지의 작업과 3가지의 종축이 있으며, 세부적으로 9종류의 캐릭터로 나뉩니다. 초기 능력 중 방어력은 마그의 초기 상태의 방어력 +5를 재외한 것이며, 성장물은 초반의 성장물로 후반까지 계속 그렇게 성장하는 것은 아니지만 각 직업의 특성을 파악하는데는 도움이 될 것입니다.

용의과 미입

언터(HUNTER)

높은 공격력과 방어력, HP를 갖고있어 근접전을 주로 하는 직업 공격력이 필요한 모든 무기를 사용할 수 있습니다.

Humar Humar

헌터+휴먼(남). 공격력도

높고 약간의 테 크닉도 사용할 수 있어, 초보자 에게 좋습니다. 주로 대검이나 장도를 이용해

			3
	多 7 등학	성장등	ŀο
공격혁	45	65	
방어력	17	8.0	
정신력	29	3.5	
명중도	65	0.5	
학교율	45	5.5	
	- 6		

앞에서 적들을 막아주는 역할을 담당합니다. 만 약 공격당해도 자신의 테크닉으로 회복할 수 있 어서 모두의 방패가 되는데는 HUcast보다 더 좋 습니다.

HUnewear Hunes

현터+뉴먼(역). 현터 중에서 가장 공격력은 낮습니다. 대신 테크닉과 방어력, 회피율이 좋아서 어떻게 보면 다른 들보다 더 좋습니다. 테크닉 능

력도 뛰어 나서 혼자 서도 하기 쉬운 캐릭

터입니다.

	화기능력	성장물
공격력	40	5.25
방어력	22	12
정신력	40	45
명중도	62	06
학교을	60	8.8

HUCOST HUCOST

한터 + 안드로이드(남). 모든 직업 중 최강의 공격력과 최대의 HP를 갖고있습니다 안드로이드는 테크닉을 전혀 사용할 수 없기 때문에 꼭 회복약 을 준비해야 합니다. 회복약은 테크닉에 비해 횟수의 제한이 될 센 크므로 결국 많이 맞지 않아야

	호기능력	성공목
공격력	50	76
방어력	10	12
정신력	0	0
명중도	43	06
희피물	35	4.8

에 가서 사오면 된다고해도보스 전에서는 그게 불 가능하므로 결국 다른 돌보다 더

만 하는데, 마을

실력을 요구합니다. 보통 동료의 회복 테크닉과 자신의 공격력을 믿고 대검이나 장도로 공격하는 것이 좋고, 혼자이거나 동료가 회복 테크닉을 사 용할 수 없을 때는 안전하게 슬라이서 등을 사용 하는 게 좋습니다

21217(RANGER) RANGER

모든 총을 사용할 수 있어 후방에서 동료들을 지원해주는 역할을 주로 담당. 적과의 거리조절이 매우 중요합니다.

-PAmor

레인저+휴만(남). 레인저 중 유일하게 테크닉을 사용할 수 있습니다 그래서 공격받아도 회복 테크닉을 사용하면 되므로, 거리가 짧은 기관총 을 사용하는 것도 좋습니다(공격력을 높일 필요



가 있습니다). 헌터보다 HP와 방어력이 낮으므로 공격력이 되더라도 근접전은 피하는 계 좋습니다.

RACEST KAC

해인제 + 안드로이 드(남). 안드로이드이므로 회복은 모두 약에 의존 해야 합니다. 따라서 후 방에서 장총이나 산탄총 을 사용하는 것이 좋습니 다 RAcaseal에 비해 약간 공격력이 높고 방어력은 조금 더 낮지 만, 사실 거의 차이가 없습니다. 안드로이드 는 트랩을 볼 수 있기

때문에 트랩계거반(?)

으로도 확약합니다.

	却制	생장물
공격력	28	4.2
방어력	18	08
정신 혁	0	0
명중도	72	08
희파물	31	4.5

RAcaseal

레인저 + 안드로이드(여) RAcast와 거의 비슷합니다. 역 시 장총이나 산란 총으로 동료

들을 지원

해주는 역

할이 좋습

니다

	호기능력	성장목
공격력	23	4.2
라아릭	23	0.8
정신력	0	0
고중병	72	0.8
희디율	31	4.5

EAFORCE FORCE

쉽게 말하면 마법사. TP와 정신 력이 높아 테크닉을 사용하기 좋습 니다. 하지만 테크닉애만 외혼할 수 는 없으니 직접공격도 해야하는 데 공격력, 방어력이 낮으므로

무리를 해서라도 좋은 소총을 장비해서 후방에서 공격하는 것이 좋습니다

FOmari FO

포스+휴먼(여). 포스 중에서 가장 전투능력이 높습니다(하 지만 헌터, 레인저보다는 훨씬 낮습니다). 하지만 그만큼 정신 력이 낮아서 테크닉을 더 늦게 배웁니다. 어느 정도의 레벨까 지는 보스에게 일격에 사망해버 려서 별로 도움이 되지 않지만 그 레벨이 넘어가면 다른 들에 비

해 공격력도 있고(무리해 서 좋은 무기 장비) 회복, 보조 테크닉 사용도 가능

es	회기능력	성장#
공격력	16	25
방어력	10	08
정신력	53	4.8
명중도	63	06
到山景	35	4.4

해 파티 전체에 상당한 도움이 됩니다.

FOREWIT

포스+뉴먼(남). 정신력 이 가장 높아서 테크닉을 중심으로 전투를 합니다. 하지만 FOmarl보다 더 HP 가 낮아서 보스 전에서의 '도움되는 레벨'이 더 높습

니다.

FOmarl

과 달리

레벨이

높아도

	47 8年	성장등
공격력	16	2
방어력	7	0.6
정신력	60	6.4
경중도	61	0.4
自山景	50	5.8

전투에서 는 거의 활약할 수 없습니다. 특수공격이 가능한 소송을 이용하거나 정신력을 높이기 위해 마법지 광이를 장비하는 것이 좋습니다.

FOnewead

포스+뉴먼(여). FOnewm과 거의 비슷하지만 방어력이 약간 더 높습니다(대신 정신력이약간 낮음). 포스는 최애게 공격받는 것이 치명적이므로 우측상단의 미니맵을 통해 주변상황을 파악하는 것이 매우 중요

합니다. 따라 서 상급자를 위한 칙업이 라고 할수 있 습니다



캐릭터 크리에 이션

사용할 캐릭터를 골랐으면 복장이나 해어스타 일 등을 설정해줘야 합니다. 같은 직업이라도 의 모는 천차만병, 독특한 캐릭터를 만드는 것도 PSO만의 재미 중 하나입니다

FACE • 얼굴을 바꿉니다. 직업별로 촛류는 다르 지만 여러가지가 잇습니다. 인간과 뉴먼만 가능. HEAD - 머리를 설정합니다. 역시 5가지이며 안 드로이드만 가능합니다.

BODY COLOR - 몸체의 색을 설정합니다. 7가 지 중 하나를 선택하며 안드로이드만 선택할 수 있습니다.

HAIR • 머리나 모자의 모양을 결정하며, 색깔음 바꿀 수 있습니다.

COSTUME - 복장을 결정합니다.

SKIN COLOR - 4가지의 피부색 중 하나를 선 택합니다.

PROPORTION • 체격을 설정합니다. 상, 하는 신장, 좌, 우는 체격입니다.

CHARACTER NAME - 캐릭터의 이름을 짓습니 다. 이름이 없으면 캐릭터를 만들 수 없습니다

AUTO - 컴퓨터가 임의로 캐릭터를 만듭니다 만드는 것이 귀찮으면 AUTO 및 번쯤 하다가 결 첫해도 무방합니다(할 때마다 바뀜).

마음에 드는 캐릭터를 만들었다면 OK를 선택

해 캐릭터 작성 을 마침니다. 작 성이 종료되면서 SECTION ID # 받는데, 이것에 따라 던전에서의 아이템 배치, 상 점의 판매 메뉴, 감정소의 감정 내용 등이 결정 됩니다.





같은 직접이라도 외모는 원차안을 나는 에시한 아이가 둘다이어아이를

메뉴와 스테이터스 화면

다른 게임과는 달리 캐릭터의 스테이터스 항목 이 존재하지 않습니다. 이는 조작하는 캐릭터가 단 한 명이기 때문, 메뉴를 연 상태에서 오른쪽 아래가 스테이터스 화면이며 L, R트리거로 페이 지를 넘깁니다.

그라고 방향키와 A, B버튼으로 메뉴의 조작을 행합니다. 매뉴를 연 상태에서도 게임은 계속 진 행되는 것이므로 스테이터스 확인 등은 안전한 곳에서 해야 합니다.

메뉴

이이템 꽥(アイテムパック, Item Pack)

장비(發傷 Equip) - 무기와 방어구, 유닛, 실드, 마그를 장비할 수 있습니다.

아이템(アイテム, Items) - 아이템의 사용이나 정리를 할 수 있습니다. 아이템을 땅에 내려놓을 때에도 사용하며 무기나 방어구를 장비할 수도 있습니다.

마그(マグ, MAG) - 마그의 상태를 보는 것과 아 이템을 주는 것 등이 가능합니다

에리어 탭(エリアマップ, Area Map) - 전투 중에만 사용할 수 있는 항목. 그 애리어에서 가본 곳의 지도가 표시됩니다 크기가 한정되어있으므 로 화면에 표시되지 않는 부분은 방향키로 지도 를 움직여서 보면 됩니다. L, R트리거로 중인, 중 아웃도 가능합니다.

喇스트 보드(クェストポード, Quest Board) -현재 의퇴 받은 테스트의 정보가 표시됩니다. 해 스트 중에만 선택할 수 있습니다.

刊へ間カスタム, Customize)

액션 팔레트를 변경합니다. 공격과 테크닉, 소 모성 아이템(×10까지 가질 수 있는 아이템)만 동복할 수 있습니다

印 コープランス Techniques)

테크닉을 사용하거나 레벨이 어느 정도인지 불 수 있습니다. 사용 가능한 것은 흰색으로, 익혔으 나 현재 사용할 수 없는 것은 빨간색으로, 익히지 못한 것은 어둡게 표시됩니다

海垣チャット, Chat)

온라인에서 다른 사람들과의 원활한 대화를 위 한 메뉴. 자세한 것은 온라인에서 다릅니다

各型(オプション、Option)

¶ 丑시(レーゲーマップ表示, Map Direction) 화면 우축 상단의 미니 앱에서의 방향을 고정할 것인지 캐릭터에 맞춰서 회전할 것인지 결정합니 다. 사용자에 따라 다르겠지만, 고정하는 게 주변

키 利可ユ(キーコンフィグの變更, Key Config) - 키 컨피그라고 해도 L, R트리거의 카 메라 이동/액션 팔레트 바꾸기의 역할을 서로 바 꾸는 것밖에 없습니다.

상황을 이는 것에 훨씬 도움될 것입니다

커서 위치 보존(カーソル位置の保存、Cursor Position) • 배뉴에서 커서의 위치를 기억할 것인 지을 결정합니다. 이것에 따라 메뉴에서 테크닉 등을 빨리 선택할 때 커서를 어떻게 이동해야 하 는지가 담라질 수 있습니다

메시지 今도(メッセージの速度, Messasge Speed) - NPC와의 대화에서 메시지 속도를 결 정합니다. 상점이나 체크 몸 등도 영향을 받으므 로 빠르게 설정하는 게 좋습니다.

진동 설정(*\$*주*\$*주*\$*주*#*7*7*), Jump Pack) - 급 자 그대로 진동의 ON/OFF 설정

자동 접속 끊기(自動切斷, Auto Disconnect) -온라인에서 아무 해동도 하지 않았을 때 자동으 로 접속을 끊는 시간을 설정합니다.

刊임 종록(ゲー 終了, Quit Game)

게임을 종료하면서 세이브를 합니다. 이것으로 정상적인 종료를 하지 않고, 그냥 뚜껑을 열고 전 원을 끄면 세이브가 되지 않아서 그 전에 세이브 했던 곳부터 다시 시작해야 합니다.

스테이터스 화면

(LEIREI) - 캐릭 터의 이름 표시

Lv - 캐릭터의 레벨

(HUnewearl) - 적 업과 중족을 표시

(SKYLY) SECTION ID 표시

現在の軽離値、 Total EXP - 현재 까지 얻은 전체 경 험치 표시

次レベルまで、To Next Lv - 다음 래

所持金, Money -소지금 표시(メセ 夕, Meseta는 판타 지스타시리즈의 돈 의 단위이다)



화연 1





GB 2

攻擊力, ATP -공격력, 캐릭터 외 어택, 헤비어 택, 엑스트라 어 택의 대미지에



영향을 줍니다. 팔호 안은 캐릭터의 기본 능력(마그와 유닛으로 올라가 것 포함)

防禦力, DFP - 방어력. 적의 공격을 받았을 때의 대미지에 영향을 줍니다

精神力, MST • 정신력, 높을수록 TP도 따라서 높 아지며, 높을수록 태크닉의 효과도 좋아집니다

命中處 ATA • 명중도 공격의 명중에 관계가 있으며, 총기류를 장비하는 데에는 명중도가 일정 이상 필요합니다

回避率, EVP -회피을 적의 공 격을 방어하는 능력 회피가 아 니다절대로!



基. LCK · 운 테크닉에 영향 을 준다고는 하 는데… 높을수 록 레어야이템



을 발견할 확률이 높습니다. 레벨업으로는 옮라 가지 않으며, 아이템을 사용해야만 합니다

奏討性, EFR - 불에 대한 내성 드래곤의 화염공 적 등의 대미지를 적게 받습니다. 괄호 안은 마그 나 유닛에 외해 올라간 것을 포함한 캐릭터의 기 본 수치

水耐性, EIC · 냉기에 대한 내성 동결될 확률이 줄어듭니다

管耐性, ETH - 전격에 대한 내성

剛耐性, EDK - 어둠에 대한 내성

光耐性 ELT - 빛에 대한 내성

스테이터스 화면 아래의 Internet time 온 만 국 공통의 인터넷 시간이라고 하는 .beat(하루는 1000 .beat)입니다. .beat를 분이라고 한다면 아래의 녹색 게이지는 초를 나타내는 것으로, 게이지가 천부 채워지면 1 .beat가 올라가는 것입니다. 원래는 세계 여러 나라의 시간차에 의한 혼란을 막기 위해 도입한 것이지만, 마그의 육성이나 플레이시간을 측정하는 데에도 유용하게 쓸 수 있습니다 물론 시계를 보는 것이 훨씬 편하겠지만…시계를 살 수 없을 정도로 가난해서 살길이아득한 사람이…없겠지?).

모험의 전엔 먼저 사티에서 준비를

모험을 시작하기 전에 먼저 모험의 준비를 하는 곳이 바로 시타입니다. 시타에는 각종 상점과 병원, 물풍 보관소가 있어서 헌터들의 모험을 보 소해줍니다

사타에서는 민 간인(기과의 대화도 가능한데, 이들에게서 유용한 정보를 얻을 수 있기도 합니



대화도 가능

다. 레스트의 도중에만 등장하는 사람도 있고, 대화 내용이 바뀌는 사람도 있으니 빠짐없이 체크해무는 것이 좋습니다.

강검

대부분의 게임에서는 무가상, 도구점, 보관소, 방어구점 들이 따로 있어서 이리저리 돌아다녀야 하는 불편한 점이 많았지만 PSO의 시티는 편리 하게도 모든 상점이 한 곳에 있습니다. 상점에서 과는 물건은 도구점의 회복약 등을 제외하고는 갈 때마나 바뀌니 한 번 시티에 오며 꼭 체크해두

여야 합니다

또한 처음에는 약한 무기나 방 이구를 팔지만 레벨이 올라가면 그때 맞춰서 상 점의 상품들도 강한 것으로 바 뀝니다 만약 필요 없는 물건을 팔 때에는 구입 가격의 20약도



이곳이 상점의 업구



못 받으는 구입 아이들의 속에 맞춘 상점의 속할

할 때에 잘 생각해서 구입해야 할 것입니다.전리 품이라면 관계없지만,)

강영소

상점의 안에 있는 감정소는 ???? 세이비'와 같은 미감정 무기에 불어있는 특수효과를 알려주는 곳입니다. 특수효과는 감정하기 전까지는 무엇인지 알 수 없으며 사용도 불가능하므로(장비할 수는 있음) 먼저 감정소에서 감정한 후에 사용하는 것입니다. 요금은 100에세타이며 원하지 않는 효과가 나왔을 때는 미감정 상태로 되돌릴 수도 있습니다. 하지만 이때에도 요금은 지불해야합니다. 미감정 상태에서 나중에 다시 와서 감정

을 하면 결과가 다를 수도 있습니다. 정확히 말 하자면 감정소의 주인이 다른 경 우 다른 결과가 나 오 며 " SECTION ID에 따라서 같은 사 람이 다르게 감 청합니다. 자신

의 SECTION ID

는 바뀌지 않으

므로 오프라인에



강점 결과가 마음에 묻지 않으면 '아니오'. '제' 순서로 선택



1000

서는 언제나 같은 결과가 나오지만, 온라인에서 는 리더의 SECTION ID에 따라 다른 결과를 얻 용 수 있는 것입니다

B (2)

보 판소, 총 999999에서타와 60종류의 아이템 육 보관할 수 있습니다. 모험 중



합니다. 보면 중 게이트 -- 제크 를 -- 상략 -- 제크 를 --에 HP가 ()이 되 게이트의순서로 이용하기들은 위치

면 가지고있던 돈이 모두 떨어지므로 돈은 언제나 보관해놓는 것이 좋습니다. 그리고 평소에는 아이템을 30개만 가질 수 있으므로 레벨이 올라가면 사용할 아이템이나 특성 지역에서만 사용하는 무기는 보관해놓아야 할 것입니다. 말긴 아이템은 자동으로 정리되므로 찾을 때도 쉽게 찾을 수 있습니다

언터즈 괴드

이곳에서는 스토리의 진행(이래봤자 단순히 보스를 이기는 것이 전부) 외에 길드에 들어오는 외회를 해결하고 보수를 받을 수 있습니다 (Phantasy Star 4에도 있었던 시스템). 단순하게들아다니는 것보다는 어떤 목표를 갖고 모험을하는 것도 좋을 것입니다. 카운터에서 대화로 웨스트를 시작할 수 있고, 웨스트 중에는 다른 의뢰를 받는 건 불가능합니다. 온라인이라면 길드 안에 로비로의 전송장치가 있어서 접속을 끊지 않고도 다른 팀에 들어가는 것이 가능하나, 온라인 웨스트 중에는 다른 사람이 팀에 참가하는 게 불가능합니다

단 10메세타로 HP와 TP를 최대치까지 회복할

수 있는 병원입니다. 만약 모험 중 HP가 0이 되었을 때 '파이오니아2 로 돌아가겠습니까'라는 질문에 '예'라고 답하면



본을 아파려면 자주 들려야 할 것입니다

병원에서 다시 시작됩니다. 이때 떨어진 돈과 장비 한 무기는 그 자리에 다시 가면 찾을 수 있습니다

건용장치



자고 내지는 격날고로 보이는 곳

폭별한 자격을 가진 헌터만이 사용할 수 있는 혹성 '라그울'로 의 전송장치, 물 론 플레이어는 언제나 사용할 수 있습니다. 가고싶은 곳을 방향 키로 선택해 A버튼으로 결정하면 됩니다

이벤트 광광

모험 중 텔 레 파이프나 류커를 사용 헤 게이트를 열면 시티에 도 게이트가 열립니다



21세기를 기념

용독의밤

'파이오니아2'의 핵임자인 타이렐의 방입니다 온라인에서는 아무 쓸모 없는 곳이지만, 오프라 인에서는 매우 중요합니다. 보스를 끌려친 후 그 와 대화를 하지 않으면 다음 맵으로 갈 수 없기 때문입니다. 충독 외에도 그의 비서와 과학자 2인이 있습니다.







이 사람이 흠뻑

모험은 언제나 전투

전투의 기본

OW

멈춘 상태에서 이동을 시작하면 처음에는 무조 건 건습니다. 그리고 아날로그 스탁을 살짝 누르 고 있으면 계속해서 건고 세게 누르고있으면 잠 시 건다가 달리기 시작합니다. 또한, 적이 가까이 있을 때에는 달리기를 할 수 없습니다. 적에게 포 위 당해 도망가야 할 때 이걸 알아두지 않으면 큰 피해를 입을지도…;

크리티컬과 다운

착에게 공격당했을 때 가끔 보통 때보다 HP가 훨씬 많이 줄어드는 경우가 있는데, 이것은 크리티컬로 맞은 경우입니다. 크리티컬은 보통의 1.5 배 정도의 대미지를 받으며(플래이어가 공격할 때도 마찬가지), 공격당했을 때 무조건 쓰러칩니다 보통의 공격이라도 HP가 좋어드는 양이 크다면(축 강한 공격을 받았다면) 캐릭터가 쓰러칩니다. 다운되었을 때 일어난 최후에는 잠시동안 무착이 되며 회복 테크닉인 레스타를 사용하고 난후에 바로 옆의 적들에게서 도망갈 수 있을 정도의 시간입니다.

방어

PSO는 액션성은 있지만 완전한 액션은 아닙니다. 어느 정도는 플레이어의 조작으로 커버할 수 있지만, 어떤 부분은 능력치에 따라 캐릭터의 행동이 결정되는 것입니다. 방어는 능력치로 결정

되는 행동이며, 플레이어가 임의 로 방어를 하는 것은 아닙니다 방어는 물리공격 의 대미지를 전 혀 받지 않으며,



의도적으로 노래는 것은 배가늄

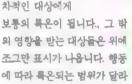
회피율이 높을수록 확률이 올라갑니다. 방어구와 유닛을 장비할 때 방어력을 낮추고 회피율을 올 려서 방어하는 것을 노리던가, 맞았을 때는 다운 되는 것으로 무적시간을 얻는 방법이 있습니다., 처음부터 방어력 중심으로 올려서 맞아도 큰 피해를 입지 않는 방법도 있습니다.

예면 팔레트의 사용

액션 팔레트란 화면 우측 하단의 4개의 아이콘 으로, 각각 A, B, X, Y버튼에 대응됩니다. 각각 의 버튼을 누르면 버튼에 등록된 행동을 하는데, 바로 이곳에 공격, 태크닉, 아이템 등을 등록해서 싸우는 것입니다. 등록은 A, B, X버튼과 R트리 거+A, B, X버튼으로 총 6개까지 가능합니다. Y 버튼은 언제나 소프트 키보드로 고정되어있습니다.

액션 팔레트에 어떤 행동을 등록했다면 그 행동을 하기 전에 먼저 대상(적이는 아군이는)에 버튼에 맞는 색으로 목은 됩니다(R트리거를 누른 상태에서는 R트리거의 행동에 맞게). 이때 그 버튼을 누르면 목은된 대상에게 그 행동을 합니다.

이것은 공격, 테 크닉, 아이램 등 에 모두 해당되 며 복수를 대상 으로 하는 행동 (대점이나 라포 이에 같은)은 일



서 대상이 뒤에 있어도 되는



작품의 위에 노함 책의 표시가 있습니다

THE REST NAMED IN COLUMN

원목이 및 이래가 및 오 원목이 및 위가 Y

경우가 있고, 반대로 자신의 앞에서 조금이라도 벗어나면 목은되지 않는 경우가 있으니 이런 걸 잘 파악해야 합니다

전투 중에는 일시정지를 알 수 없다.

전투 중 뿐만이 아니라 시티에서도 그것은 마찬가지. PSO는 온라인에서 여러 사람이 동시에 즐기는 개임이기 때문에 누군가의 일시정지는 허용되지 않습니다. 그러므로 메뉴를 열어도 이동이 가능하며 적들 역시 계속 움직이며, 공격을 받을 수도 있습니다. 따라서 메뉴를 연 상태에서도 계속해서 움직이지 않으면 매우 위험합니다. 또한, 온라인과 오프라인에서도 역시 일시정지는 없습니다. 액션 필레트에 등록하지 못한 아이템이나

테크닉은 메뉴를 열어서 사용해야 합니다. 메뉴화 면을 열면 미니 맵도 표시되지 않고, 액션 팔레 트의 행동마저 할 수 없는 단순



하 이동만이 가능한 상태가 되므로 메뉴를 연 후 에는 최대한 빨리 아이템이나 테크닉을 사용할 수 있도를 해야합니다

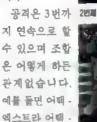
공격은 3번 연속

공격을 하기 위 해서는 액션 팔레 트에 어택, 혜비 어택, 엑스트라 어택 중 하나라도 등록되어있어야



100

합니다. 어떤 것 읍 등록할 것인 지는 직업과 무 기, 공격력에 맞 게 결정하면 됩 니다





어택 - 헤비어택 - 어택 등으로 자유롭게 연결할 수 있습니다. 또한, 연속공격에서 가장 중요한 사 항은 버튼을 연타하면 절대로 나가지 않고, 각각 의 모션이 끝났을 때의 타이밍에 맞게 눌러줘야 합니다. 그리고 연속 공격에서는 나중에 하는 공 격이 더 명증물이 높습니다. 따라서 명증물이 낮은 해비 어택이나 엑스트라 어택을 뒤쪽에 넣는 것이 효과적입니다.

HP가0이되면…

죽어야지 별 수 있겠습니까. 죽게되면 가지고 있던 돈과 장비했던 무기가 땅에 멀어지면서 화면이 빨갛게 됩니다. 만약 스케이프 불을 갖고있다면 자동으로 부활하며, 그렇지 않은 경우는 '파이오니야'로 돌아가시겠습니까'라는 질문이 나오는데 이때 '예'를 선택하면 시티의 메디컬센터에서 HP와 TP가 전부 회복되며 살아나고, '아니오'를 선택하면 그 자리에 죽은 채로 계속 있게됩니다. 오프라인이라면 별 수 없이 시티로 돌아가야 하지만 온라인에서는 동료들이 살려줄 수 있으므로(또한 살려주는 것이 당연시되므로) 전멸하기 전에는 시티로 돌아가지 않는 게 좋습니다 (돌아가면 자기만 손해겠지만…).

전투를 잘 하자

L트리거의 시점 변경과 미니 맵의 활용

시티에서도 마찬가지이지만 전투에서 L트리거를 누르면 카메라는 캐릭터가 향한 방향을 비춰 줍니다. 공격이나 테크니, 또는 문 아토마이저와 같은 남에게 쓰는 아이템은 목은 범위가 벗어났을 때 사용하면 허공에 칼질을 해서 허점을 드러 내거나. TP나 아이템을 낭비하게 됩니다. 이러한 상황을 벗어나기 위해서는 먼저 대상을 향하고 제대로 록 은 되었나 확인한 후에 사용하는 것. 그러기 위해서는 먼저 대상이 있는 방향을 바라본 후에 L트리거를 누르는 것입니다. 그러면 캐릭터는 대상을 바라보게 되면서 록 온을 쉽게 할수 있습니다. 또한, 이동할 때(특히 포위되었을때) 앞에 적이 있으면 이동이 느려지고 공격받기 쉬우므로 먼저 L트리거를 눌러 앞에 무엇이 있는 지확인해야 합니다

미니 맵도 이와 마찬가지로 주변상황을 감지하는데 매우 중요합니다. 자신의 옆이나 뒤쪽에 적들이 있는지, 동료들이 보호해주고 있는지 알기위해서는 미니 맵을 볼 수밖에 없기 때문입니다. 미니 맵을 보는 것에 능숙해지면 미니 맵에서 적의 속도와 이동패턴만 보고도 어떤 적인지 알 수있을 정도가 될 수 있습니다(거기에 소리를 들으면 완벽).

방양전원과 통시에 공격하기

자급까지의 설명대로라면 미니 맵을 봤을 때 뒤에 적이 있으면 뒤를 향한 후에 L트리커를 누르고 나서 공격해야 할 것입니다. 하지만 L트리커는 가메라를 이동시키는 것일 뿐, 그대로 뒤돌아서 공격하는 것과는 관계없습니다. 그러므로 뒤에 적이 있을 때에는 뒤로 돌자마자 공격을 하고 그 후에 L트리커로 카메라를 이동시키는 것이 훨씬 좋습니다. 이것은 총을 장비했을 때 특히 큰 효과를 얻을 수 있는데, 이는 총의 경우 거리 조절이 필요 없기 때문입니다. 뒤를 도는 것에 외숙해지면 옆이나 120도 뒤 등도 연습해봅시다

메뉴에 역속에지기

액션 팔레트에는 6개밖에 등록할 수 없으므로 다양한 테크닉을 사용해야하는 포스에게는 상당히 불리할 수밖에 없습니다(다른 직업은 그나아 낫습니다). 그러므로 자주 사용하지 않는 테크닉(안티나 시프타같은)과 TP회복 아이템의 경우일일이 메뉴를 열고 사용해야 합니다. 하지만 메뉴를 여는 사이에 공격받을 수 있고, 시프타같은 경우 동료가 범위 내에서 벗어날 수도 있습니다. 그런 상황을 줄이려면 메뉴를 연 상태에서도 미니 앱 없이 주변상황을 감지하는 것도 중요하지만, 메뉴를 열고 테크닉이나 아이템을 빨리 쓰는 것도 그에 못지 않게 중요합니다. 빨리 쓰기 위해

서는 어디에 무엇이 있는지 익혀야 하는데, 급하 게 사용해야하는 아이템(안티 패럴라이즈같은) 은 아이템 리스트의 가장 위에 배치하는 방법이 있습니다. 테크닉은 언제나 고정되어 있으므로. 몇 번째에 무엇이 있는지를 의위두었다가 메뉴를 옆고 나서 이름은 보지도 않고 바로 사용할 수 있 용 것입니다. 포스는 테크닉으로 동료들을 서포 트하는 역할이 크기 때문에 동료가 마비되었음 때 재빨리 안티를 써준다던가, 시프타와 데반드 를 사용할 때에는 빨리 하는 것이 유리하므로 익 혀두어야 합니다. 그리고 메뉴에 익숙해진다면 무기를 바꾸는 것도 매우 빨리 할 수 있습니다. 포스가 테크닉의 빠른 사용을 익혀야 한다면, 현 터나 레인저는 무기를 빨리 바꿀 수 있어야하므 로(적이 많을 때는 장도나 산단총을, 1대1일 때 는 세이버나 기관총을 쓰는 것이 유리하므로) 꼭 포스에게만 한정된 사항은 아닙니다.

메뉴에서 B버튼을 누르면 바로 전의 항목으로 돌아가지만 START버튼은 메뉴 전체를 닫아버 리므로 메뉴에서 할 일을 모두 끝냈다면 바로 START를 누르면 됩니다. 이것 역시 빨리 사용하 는 것만큼 중요합니다.

무먹시간에는…

강한 공격을 받았을 때 다운되고, 그 상태에서 일어날 때는 무적시간이 있습니다. 이 무적시간 을 잘 이용하는 것도 하나의 전술입니다. 일어나 자마자 레스타를 사용해 주변의 돗료까지 회복해 준다던가, 라바타를 써서 적들을 얼릴 수도 있고 (실패하면 반격 받지만…), 헌터의 경우에는 쓰러 질 때 재빨리 곳격력이 높은 대검으로 바꾸고(매 뉴에 익숙해져야만…) 일어나자마자 헤비 어택 으로 주변의 적들을 전부 공격할 수도 있습니다. 노멑에서는 맞아도 쓰러지지 않을 때가 많고 책 들도 강하지 않아서 그리 쓸모 있지는 않지만, 하 드 이상에서는 공격받았을 때 쓰러지는 경우가 많으므로 외외로 중요합니다

에비 어택의 밑어내기 효과

해비 어택은 명주들이 낮지만 공격력은 높습니. 다. 그리고 해비 어택을 명중시켰을 경우 적은 그 자리에서 약간 뒤로 밀려나며, 보통의 공격에 비 해 경직시간이 깁니다. 그래서 소총을 장비했을 때 어택 - 해비 어택 - 해비 어택 순서로 공격한다 면 적이 다가와도 거의 맞지 않고 싸울 수 있고. 근접전 무기라면 어택 - 해비 어택으로 끝낸 후 뒤로 약간 빠지면 거의 맞지 않습니다. 물쁜 모두 명중하지 않으면 반격 받으므로 하드 이상에서 명중도가 높을 때에나 가능한 건술입니다. 하드 는 적들이 강해서 도망 다니면서 싸우는 게 일반 적인데, 해비 어택의 밀어내기 효과를 이웃하면 적어도 1대1에서는 전투 시간을 상당히 단축할 수 있습니다.

엑스트라 어택의 활용

무기에 불어있는 갖가지 부가효과를 받듯하는 엑스트라 어빽, 역시 노범에서는 그다지 쓸 일이 없습니다. 명중률이 낮기 때문에 그냥 공격해서 적을 불리치는 것이 훨씬 효과적이기 때문입니 다. 하지만 하드 배리하드에서는 작들이 매우 갓 하고 이동속도도 빨라서 마비나 통결과 같은 특 수공격이 매우 유용하게 사용되며, 태크닉을 쓸 수 없는 안드로이드가 속성공격을 할 때에도 예 스트라 어택을 사용합니다. 그밖에 레벨이 낮아 서 별로 도움이 되지 않을 때에는 마스터나 로드 로 경험치를 얻어서 빠른 레뱅업을 노린다던가. 공격력이 낮은 포스라서 대미지를 거의 중 수 없 다면 데빌이나 데몬으로 적의 HP를 많이 깎는 등 의 활용방법이 있습니다. 엑스트라 어택은 빗맞 을 때가 많으니 원거리 무기를 쓸 때 주로 이용하 면 좋습니다.

같은 무기라면 육성을 보자

지역에 따라 적들에게는 속성 이 있습니다. 어 차피 여러 지역 을 왔다갔다할 수는 없으니 어 면 지역에 갈 때 ##MAE NAME



는 그 지역의 적들에게 강한 부기를 갖고 가는 개

유리합니다. 속 성이 20%라면 원래의 공격력의 20%가 추가로 계산된다는 것이 므로(대미지가 아님), 같은 무기



골은 뚜기러도 유격에서는 Dark가 높은 일으

뿐만 아니라 공격력이 더 낮은 무기라도 실질적 으로는 훨씬 강할 수도 있습니다. 반대로 속성이 마이너스인 무기를 갖고 가는 건 손해이므로 꼭 챙겨야할 사항입니다.

꺽들은 빗밖으로 나올 구 없다

모든 몬스터들은 그 방의 안에서만 활동합니다 그래서 위험할 때는 방밖으로 나와버리면 안전. 방에 플레이어가 아무도 없으면 무스터들은 자기 가 원래 있던 자리로 돌아갑니다. 하지만 가끔 버 그로 인해 적이 방밖으로 나오는 경우가 있으므 로 주의해야합니다(시노비트밖에 없지만…), 또 한 몬스터는 밖으로 나올 수 없지만 몬스터가 사

용하는 미사일이 나 태크닉은 밖 에서도 맞으니 밖으로 나왔다고 무조건 안전한 것만은 아닙니다.



가끔은 버그로 언래 적을 공격할 수 있지 HE SHOT IS NOT

아이템 마스터 위한 길

아이템의 구분

아이템은 크게 무기, 방어구, 도구의 3가지 종 유로 나뉘어집니다. 또한 무기는 세부적으로 다 시 김, 총, 지팡이로 나눌 수 있고 여기에서 다시 여러 가지 무기로 나뉘어집니다. 방어구는 갑옷 (프레임), 방패(배리어), 유닛, 마그로 나뉘어지 며, 도구는 소모가 심한 아이템(10개까지 가질 수 있는 아이템)과 자주 사용하지 않는 아이템으 로 나눌 수 있습니다. 아이템이 땅에 떨어져있을 때에 무기는 붉은 색, 방어구는 파란색, 도구는 녹색으로 표시됩니다.

필요 능력치

우기나 방어구에는 그것을 장비하기 위해 필요 한 능력치가 있습니다. 무기 중 검은 공격력, 총 은 명중도, 지팡이는 경신력을 필요로 하며, 방 어구는 레벨을 일정 이상으로 높여야 합니다. 능 력치가 부족해서 장비할 수 없는 무기, 방어구는 어둡게 표시되고, 직업상 절대로 장비할 수 없는 것은 이름 앞에 ×표시가 불습니다.

레어도

무기도 캐릭터 의 스테이터스와 마찬가지로 능력 상승, 속성/내성, 설명의 3개 때이 지로 나뉩니다.



라이도 3 이상인 아이램은 노함색

이중 설명 페이지의 아래에는 ★★☆☆☆☆☆ ☆☆ 같이 뱉어 표시되어있는데, 이건 그 아이템 이 얼마나 귀한 아이템인지 표시해주는 것입니다 당연히 높을수복 좋다고 보면 됩니다 레어도가 9 이상인 아이템은 무조건 노란색으로 표시됩니다.

능력이 다른 아이템

아이템 중에 이름이 녹색으로 표시되는 것이 있습니다. 이는 무기의 기본적인 수치와는 약간

다른 경우입니다. 무기의 경우 속성이 붙는 무기 들이 여기에 속하고, 방어구는 방어역과 희피율 에 약간 차이가 있는 경우입니다. 또한 감옷의 경 우 슬흣이 있다면 이름이 녹색으로 표시됩니다.

무기

무기는 종류마다 5개의 무기가 있습니다(지팡 이는 4개). 그리고 종류마다 스페셜 웨폰이 있는 데, 이것은 레어도가 높고 그 자체로 엑스트라 어 택이 가능한 무기입니다(그렇지 않은 것도 있음). 언어가 영어라면 아이템의 이름이 전부 대문자로 표시되므로 쉽게 알 수 있습니다.

무기에서 2번째 페이지(L, R트리거로 페이지 전환)에 있는 Native, A.beast 등은 그 속성의 적 에게 %만큼의 공격력이 더해진다는 의미입니다. 따라서 공격력이 높다고 해도 속성이 마이너스라 면 더 약할 수도 있습니다. 또한, 기본적인 4가지 속성 외에도 Hit라는 것이 있는데, 이것은 속성이 아니라 명중률의 가산경입니다.

건필요 능력지 : 광격력)

세이버: 전 직업 장비 가능

포론이라고 불리는 광입자로 날을 만든 검, 모 영화에 나오는 무기와 완전히 같은 것입니다. 헌터의 기



본 장비무기이며, 공격력도 그러저러 쓸만하고 발동시간, 경식시간도 짧은 편. 모든 직업이 장비 할 수 있지만 레인저와 포스는 근접전이 불리하 므로 사용하기는 어렵습니다(그래도 지팡이보다 는 전투에 유리하지만…). 3단 공격 중에 2번째 공격까지만 발동한다면 반격 받는 일도 거의 없 습니다만, 한 번에 하나의 적만 공격할 수 있으므 로 적이 많이 있을 때에는 사용이 힘듭니다

이름[일어, 영어)	137404	雞毛	美麗	#	.265
세이 바(セイバー Saber)	55	30	30	0	
単世ュプランド Brand)	100	33	90	1	
버스타(/<スター, Bustor)	160	36	155	2	
研集会(アクタジュ, Pallanch)	220	36	233	3	-
最初に早公グラディウス、Glodus。	280	100	298	4	
089(2)(08/2)() D6'S SABER)	250	mit	285	9	육수공조 TP
					소 상공학
チベニ 昔コ(カラドボルグ)	310	55	296	9	탁우공격
					통접
毎担留(デュラングル)	335	48	310	9	목수공격 경험
					의 용수 현태
					만청박기동

대접 : 헌터만 장비 기능

세이버는 물질 없이 포본만으로 날을 만들 었지만 대검은 금속으 로 날을 만들고 그 위 에 포본을 입힌 것입



니다. 보기에도 광장히 거대한 대점은 크기에 맞게 공격력이 좋고, 한꺼번에 많은 적을 공격할 수 있습니다. 그런 만큼 속도가 느리지만 많은 적을 상대로 세이버를 쓰는 것보다는 훨씬 나올 것입니다. 온라인에서는 적이 많이 나오므로 자주 사용되는 무기입니다.

_	_	_	_	_
器幣	豐田	湯泉	華	群.
60	25	82	5	血四量 10
100	27	169	2	의지를 10
150	30	289	3	如正量-10
200	32	316	4	加到量 10
255	35	474	5	加四层-10
240	34	385	9	2 +5
300	40	480	9	특수공격.
				#4성공격 1
				工管 5
280	25	470	9	특수공격
				HP書字
	60 100 150 200 255 240 300	60 25 100 27 150 30 200 32 255 35 240 34 300 40	60 25 82 100 27 169 150 30 289 200 32 316 255 35 474 240 34 385 300 40 480	100 27 189 2 150 30 289 3 200 32 316 4 255 35 474 5 240 34 385 9 300 40 480 9

슬리이서 : 전 직업 장비 기능

가장 쓸모 없는 무

이서, 멀리서도 공격 할 수 있고 한꺼번에 많은 적용 공격할 수



있다는 건 좋지만, 너무나도 공격의 속도가 느림 니다. 그래서 격들이 옆에서 접근해온다면 굉장 히 위험합니다. 모든 직업이 장비할 수 있지만, 헌터라면 장도를, 레인저라면 산단총을, 포스라 면 그냥테크닉을 쓰는 것이 훨씬 좋습니다

AFCE 01. 90%	274	MAC.	No.		2/5
물란은 배 있으로 Shows	15	13	135	1	
へ知じ(スピナー Spinner)	30	16	204	2	
升E化カッタ Cutter)	55	19	302	3	-
\$Afr / - ♥ - Sawcer)	89	22	396	4	-
C. △ラッティスカ Daka.	100	25	476	5	
智能不定 登出の 34億時度のスライサ	120	28	475	9	목수공격:
SUCER OF ASSASSIN					Q Ai
용지의 디스카베靑老のデ	170	34	495	9	목수공건:
イスカ HERO S DISKA,					TP con comment

장도: 헌터만 장비 가능

대검과 비슷한 무기. 하지만 범위가 조금 더 넓고, 약간 더 빠릅 니다. 하자만 그만큼 공격력이 낮은 것이



단점. 용도는 대점과 같지만 더 멀리서 공격할 수 있어서 더 안전합니다

Aggett the terms	بدنفني	W.S	i milita	i,,te	- 60°C)
自由E さいいナザン Partners	40	33	124	1	
Decas , vincular Habers	75	37	192	2	
TER PLY LAT Glave	110	41	266	3	
地湾に合いなシディス Berdys	145	45	335	4	
浸ご家グングでル Gunghin	180	49	450	5	
三科オブリューナク BRONAC)	188	46	475	9	목수공각
					TPSA
TOMETHERAY GAEBOLG	220	49	500	9	#450 EH

단검: 헌터만 장비 기능

공격력은 낮지만 한 번의 공격으로 두 번 대미지를 입힐 수 있 습니다. 헌터만 장비 할 수 있으며 양손에 장비하는 것으로 보이



지만, 그래도 방패를 장비하는 것은 기능합니다 두 번 대미지를 입힌다는 점 때문에 공격력이 높 다면 큰 효과를 거둘 수 있습니다.

기록(하다 원어)	部件	98E	松岩	*	7国
대가(9'# - , Dagger)	40	20	65	1	-
니이프(ナイフ, Knile)	70	22	117	2	
無利の巨(プレイド Blads)	100	24	182	3	
엣자(エッジ, Edge)	130	26	281	4	-
計画(リッパー、Ripper)	180	28	340	5	-
#### BATHAYYYA BLADEDAKCE	170	27	385	9	- TENERAL SERVICES

용(필요 등록시: 영당도)

소총: 전 직업 장비 가능

래인저의 기본 장비 무기. 멀리서도 공격 할 수 있는데다가 공 중에 있는 적도 공격 할 수 있는 장점이 있



어, 모든 직업이 꼭 갖고있는 것이 좋은 무기입니다 또한 연속공격의 모선변화가 없고 경직시간도 비슷하기 때문에 가까이 에서 3연속 공격을 모두 넣어도 비교적 안전합니다(마지막은 해비 어택).

이림(일어, 열0)	#20th	髓室	量謝	46	批
担与さ(ハンドガン Handgun)	30	26	86	0	
오토건(#~ トガン, Aulogun)	85	29	78	3	e
事者(ロックガン, Lookgun)	100	31	86	2	-
레일건(レールガン, Sailgun)	140	35	76	3	
剖り込(レイガン Raygun)	180	38	108	4	
BRICENTアリスタ、VARISTA	210	43	110	9	목수공작 아비,
当時の四点(プレイ/は)	250	48	118	9	목수공격: 뇌속
					설, 발아 +16
M世別へ至 2代サプレストガン)	235	80	110	9	레인저만
					BETTER !

장충: 레인저만 장비 가능

해인저만 장비할 수 있는 무기. 장총의 최 대 특징이라면 소총보 다 훨씬 멀리서 공격 한다는 점. 적들이 움



작이기 사작하는 거리보다도 멀리서 공격하는 경우도 있습니다. 발사시간이나 경직시간이 그렇게 길지는 않아서 해인처의 주요 무기로 사용해도 좋습니다. 장총을 장비했을 때는 적이 접근하기 전에 없애는 것이 중요합니다.

비통(일어. 영어)		鰶			神
さら番(ライフル、F#6)	45	5	TC.	1	1
△HGIN(スナイバー Shiper)	80	38	68	2	
12-11/729 - Bases	130	6	100	3	ь.
템(ピーム, Beam)	170	44	105	4	
allo XII u - of Laser)	230	47	115	5	
4_E23ST()+27-4-23ST)	290	58	125	9	목수공격
					戦19年世の世
<u> </u>	254	50	118	8	목수공격
					의는, 학파 +5

기관층: 전 직업 장비 기능

한 번의 공격으로 세 번의 대미지를 입합니다. 공격력은 전 형기대할 수 없는데 다가 명중률도 매우



낮은 건 매우 아쉽지만, 혜비 어택을 사용하면 3 ×3. 총 9번의 공격으로 척을 밀어내기 때문에 적 어도 1대: 이라면 총기휴에서 가장 효과적인 무 기입니다. 초반에는 거의 도움이 되지 않지만 후 반에 공격력과 명중도가 올라간다면 엄청난 위력 을 발휘합니다.

이름[일어, 열어).	- 7	***	Hit		THE PERSON NAMED IN
DE STOLLT Methgun.	4	0	79	1	
の位用(アサルト Assault)	8	3	07	5	
리고타 ピク Repeater	12	6	97	3	
川豊島(ガトリング Gatleng)	16	15	109	4	
型され、セレカン Vulcan)	20	12	117	5	
М&А60 ию :~(М&А60	25	15	120	9	4494
ヴァイス M&A60 VISE)					A .c 10 015
H&S25 FACE CHAS25	39	18	122	9	404
+2742, H&S25 JUSTICE					51

산탄총: 레인저만 장비 가능

해인적만 장비할 수 있는 복수 공격 무기 헌터가 전방에서 대검 과 장도를 사용한다면 레인저는 후방에서 산



단총으로 많은 적을 공격합니다. 총 다섯의 책을 한꺼번에 공격할 수 있지만 하나에게 5발을 쓰는 것은 불가능). 경작시간이 길어서 동료가 앞에서 적을 막아주지 않는다면 쓰기 힘듭니다. 현터의 대검과 장도에 비해 엑스트라 어택을 쓰기 쉬우 므로(현터는 빗나가면 반격 받지만 레인저, : 비 교적 안전), 갖가지 특수 공격을 가진 무기를 쓰 는 것도 좋을 것입니다.

이름(일이, 열이)	, APPL	. 55		#	r skilliger
気ショット Shot)	25	27	85	4	
△番州ニスプレ + Spreadi	59	30	80	2	
캐芒(キャノン Cannon)	80	32	102	3	
引がランチャ Laurcher)	90	36	112	4	
함전 보조 Arms)	140	38	120	5	희고 20
BOALT IN ROBLE	130	37	122	9	基 分别为中国
메테오 스메人(メチオスマッ	150	43	125	9	미수공 4:
SE METEOR SMASH)					TP&÷

지팡아(필요 능력자: 갱신력

지팡이 : 포스만 장 비 가능

포스의 기본 장비무 기. 사실상 전혀 쓸데



없는 무기입니다. 포스만 장비할 수 있는데, 그것 도 근접전 무기이기 때문입니다. 부가적으로 을 라가는 능력치도 없으므로 봉인하는 편이 좋을 것입니다

Oldinator area	Tables Tables	- 114		#	4400
別ウィケイン Cane;	30	40	50	0	
さ与ステッキ Stick)	60	45	150	٦	
메이 선보イス Mace,	90	50	300	2	
書配クップ Chio,	120	50	420	3	
計学音句 J 8C - 7 _ 17 」の	150	60	430	9	목수능의 중속
HE, GLUB OF JACONIUM,					성급식 본 - 10

전투지팡이: 포스만 장비 기능

공격력이 더 높은 지팡이, 필요 능력치 가 정신력이라 포스가 장비하기 쉬운 것 외 앤 이렇다할 능력이



었고 이것나 세이버나 크게 다를 게 없습니다 공격 범위가 좁은 것도 문제지만, 다른 무기에 비 해 공격력이 낮은 것도 문제 차라리 무리하게 명 중도를 올려서 좋은 소충을 장비하는 게 훨씬 좋 습니다

oldinior and				46	ा भारतिकृत
果San / Nodi	45	45	80	1	
#kit it Pole:	BO	50	200	2	
파일(/소수 Pitar)	95	50	340	3	
AGUN THIS SHOP SHOP	150	60	450	4	
明書 四次(テイトルティージ。	190	65	460	7	목수공학
BATTLE VERGE)					当時計算性

미법지팡이 : 포스만 장비 가능

장비하면 정신력을 높여주는 무기. 역시 포스만 장비할 수 있 습니다. 보통 지팡이 와 마찬가지로 전투에



는 전혀 도움되지 않지만, 정신력을 높여주기 때문에 고 해벨 테크닉을 빨리 배울 수 있는 것이 장점. 테크닉 위주로 싸우는 FOnewm이라면 좋겠지만, FOmarl에게는 테크닉 배우기 외의 가치는 없습니다

OMERSION MOD	, FF	984	ii ji	m£	20000
シェックォント Wand)	10	30	114	1	장선학 - 10
个間スタック Staff)	30	35	250	2	장선력 110
世紀パトン Balon	50	40	380	3	장 즉 + 15
位Eドセプタ Scepter)	75	45	460	4	정: 현 - 15
William Color State	100	50	470	9	# *** **
771 FIRE SCEPTERAGN					世代 2012年20

그 밖의 무기

세이버의 날을 앙쪽으로 내는 무기, 무기를 회 천하며 공격할 수 있습니다. 공격력이 높지는 않 지만 3연속 공격에서 각각 2, 1, 3히트를 해, 총 6 번 대미자를 입힐 수 있습니다. 모든 직업이 장비 가능하며, 더불 세이버의 경우 TP흡수의 특수 공 격이 있어 고 레벨의 포스가 사용하기 좋습니다. 또한 공격 회수가 많으므로 공격받지 않는 타이 밍에 안전하게 공격하는 보스전에서 큰 효과를 불수 있습니다

official and		#	, N		- 獲。
CHE MO BH	152				事今是22 印度今
트윈 브란드	235	32	470	11	목수공격: 핵 의사무를받으로

포트 목포

포론으로 손톱을 만들어 그것 으로 공격하는 것. 형태만 다를 뿐 실질적으로는 세이버와 크게



다르지 않습니다. 역 사 2번째까지만 공격 하는 것이 유리. 전 직 업이 장비 가능합니다 공격학 215 명중도 38 필요 공격학 215 레어도 9 목수공격: HP흡수

어기토

모는 직업이 장비할 수 있고 필요 공격력 공격력 280 명중도 48 필요 공격력 195 레어도 9

도 비교적 낮아서 사용하기 좋습니다. 공격 속도 도 빠른 편. AUW 1983년에 만들었다고 하는데, 이 연도는 아기토마다 다릅니다

프리이땐

말 그대로 프라이팬 ·· 전 직업 장비 가능 공격략 95 명충도 35 필요 공격력 52 레어도 10

교생이버리 되

유적의 몬스턴인 델 세이버와 신체를 이용 해 만든 점, 델세이버 공격력 275 명중도 45 필요 공격력: 295 레이도 11

의 방패와 같이 사용하면 <mark>강한 위력을 발휘합니</mark> 다. 현터만 장비 가능

시 구대는 특례이드

광산의 몬스터인 시 노비트의 신제를 이용 해 만든 검, 엑스트라 어택으로 적을 일격에

공격력: 322 영중도 35 발요 공격력: 485 레어도: 11

죽일 수도 있습니다 역시 헌터만 장비 가능

-브레이브 너클

맨손으로 공격하는 무기, 중국 권법가를 연상맨손케 합니다.

공격력: 198 명중도: 60 필요 공격력: 250 레어도: 9

인 만큼 리치가 짧지만 속도가 빠릅니다.

특수 공격

엑스트라 어때온 아무 무기로 사용하는 게 아 넘니다. 이름 앞에 수삭어가 불어있는 무기만이 엑스트라 어택을 쓸 수 있으며(스페설 웨폰은 제 외) 어떤 단어가 불어있느냐에 따라 효과가 전부 다릅니다

O资	<u> </u>
a,≝(ヒ ト, Heal)	의한 불 속성약 공격
知(010+(ファイア, Fire)	불속성 공격
番削留(フレイム Flame)	강한 불 속성 공격
th당(バーニング, Burning)	최강의 등 속성 공격
0(0(☆(アイス, loe)	기끔 적을 열린다(보스는 효과 없음)
프로스트(フロスト Frost)	적을 얼린(상보스는 효과 없음)
#3(四(フリーズ Freeze)	작물 얼마(K는 화판 보스는 효과 등등)
書名は1年(ブッザード Blizzard)	적을 일란대회장 보스는 효과 없음)
☆当, 2 a 72 Shock)	약한 선각계 공격
がCkサンダ Thunder)	전 3계 공격
스름(スト - 스. Slorm)	강하 전격계 공격
国明스트(テンペスト Tempest)	최강의 환경계 공격
日(ディム, DIm)	작을 맞게에 숙이다. 보스는 효과 없음이
새도우(シャドウ Shadow)	福합 100 주 101 후 보는 효과 22명
다크(ダ ク, Dark)	작용 실각이 축사다 하를 높음 보스는 효료함을
∰(~/\/. Hell)	적용일 194 준이라는 보시 효과함의
期間(パニック Panic)	적용 흥리시킨 내면서는 효과 없음)
라이었(ライアット Riot)	점을 본라는 한다고 하 보스는 효과 교육
おM(ハブック, Havoc)	더 높은 학통도 혼란(보스는 효과 없음)
카오스(カオス: Chaos)	높은 대통로 최연하는 것으는 효과 강왕
비인드(/イインド Bind)	작을 마비시킨다(보스는 효과 없음)
書丘。ホールド、Hold)	경을 GHA 컨테션한 보스는 효과없음(
A 本レ ズ Seize:	대통관 화를로 마비(보스, 효과 없음)
어레스트(アレスト Arrest)	높은 박물로 마마취감 보수는 효과 없음)
BE ₄ /√ ► Heart)	자신의 총 TP의 3% 회복
D把「コマイント Mind)	자신의 총 TP의 4% 회복
企量(ラウル Soul)	지선의 총 TP의 5% 회복
A(印)担(サイコ Psycho)	지선 이 총 TP의 6% 의복
Di企Eitマスタ , Master s)	적의 경험자의 8%를 얻는다
∉⊑(□ - ⊱, Lord s)	적의 경험치와 10%를 얻는다
引(キング, King s)	적의 경험체의 13%를 얻는다
三星(ドロ , Suck)	적의 HP를 5% 빼앗음
드레면(ドレイン Drain)	적의 HP를 9% 패앗뭄
耐(フィル 部()	적의 HP를 13% 배앗음
没AI(ガッシュ Gush)	적의 HP 17% 빼앗음
ススルチャーノ、Charge)	돈을 소모해 강한 공격
△馬引スピリット Spirit)	자신의 'TP를 스모해 강한 공격
對人(ヨ(パーサーク、Bereark)	자신의 HP를 소모해 강한 공격
GIM(デビル、Devil a)	적의 HP를 50% 좋인다
(Signal a Jacobson a Signal a	THE RESERVE TO SECURITY.

방어구

방어구는 갑옷, 방패, 유닛, 마그로 나뉩니다. 모두 필요한 능력치는 레벨, 방어구는 무기의 속 성 부분에 내성이 표시되어 있으며 내성이 높으 면 해당속성의 대미지를 적게 받습니다.

감옷

갑옷은 프레임과 아머로 나눌 수 있습니다. 프레임은 전 직업이 장비 가능하고, 아머는 헌터와 레인 저만 장비할 수 있습니다. 물론. 사실 방어려보다도 슬롯의 유무가 더 중요해서, 슬롯으로 방어력을 올려 그보다 좋은 방어구의 효과를 낼 수도 있습니다. 공격력이나 명충도를 올려서 더 좋은 무기를 장비할 수도 있기 때문입니다

OF 100 100	كظامالنا	C) [[]	i o -state	레이도	1844
프레임(フレーム, Frame)	5	5		0	불+5, 이품+5
기가 프레임(ギガフレーム Giga Frame)	15	12	10	1	전격+4
全員 프레임(ソウルフレーム, Soul Frame)	20	15	13	2	냉기+3
全式三 単副宮(ソリッドフレーム, Solid Frame)	30	20	19	3	전격+3, 빛+10
おの 의 프레임(ハイバーフレーム, Hyper Frame)	40	25	27	4	어돔 > 12
金月 프레임(ショックフレ・ム, Shock Frame)	50	30	35	5	書+3、0/器+6, 以+6
링스 프레임(キングスフレーム, King's Frame)	55	32	39	5	전경+3 月2 +10, 및 +14
三部之 프레임 トゥコンフレーム, Oragon Frama)	60	35	43	6	04岳+5 集+20
프로텍트 프레임(プロテクトフレ ム Protect Frame)	70	40	51	7	불+3 선적+5 여름+ 2 및+15
퍼펙은 프레잌 / フェクトフレ - 스 Perfect Frame)	80	45	59	7	O/居→15 및 +15
SH21만 = 프레임(ヴャ Jアントフレ ム, Valiant Frame)	85	47	63	7	전작 + 5. 여름 + 18. 빛 + 15
質E 및 프레임:アルティメートフレーム, Ultimate Frame)	110	61	80	11	01后 + 18 集 - 18
가성방아구 대 등 등生時長 テ cull PARASITE WEAR De=Roi)	120	100	66	9	아이로의 자방 불가 어둠 + 20 정비 중 바위감
7]생방の子は、記者(審生助具"ネルガル』)	140	85	56	12	일의로이는 참비 불가 장비 출범인감소

OFF(8101/2101)	MINIM	制制	الند في	神馬	Committee of the Commit
0-0(() → Armor)	7	7	4	0	쓍· +5
AiOT OiOi(ア マ Pai Armor)	10	10	7	1	전4+5
日至立 OKN(クロスア マ Cross Armor)	25	17	16	2	전점+5 여름+5 및+10
単語の いののパプレイプアーマー Brave Amnor)	35	22	23	3	불 +시 냉기 +3 한격 +5. 어둠 + 10
1世に OHHIグラントア マ Grand Armor)	45	27	31	4	전점+4 및+10
알소문 이비(アブソープアーマ Arsorb Armor)	65	38	39	6	불+3 냉기+3 어둠+13.빛+13
利はWOORD エネラルア マ General Armor)	72	42	47	7	냉 ・5 여동・20
名明記録 Oist(インベリアルア・マ・ Emperor Armor)	90	50	55	7	010 % - 13 % - 16
#2. ^ 0 0((水)ネスア マ Holyness Armor)	95	52	63	8	W + 25
プにどののHガ ディアンア マ Guardian Armor)	100	56	71	9	012 + 18 14 + 18
Cib 山E の内(ディヴィーティア マ Divinity Armor)	105	57	75	10	Offe+18 % > 17
無星卵型 社会フロウウェンの値 FLOWEN S FRAME)	85	79	78	11	실패한 # 2 사업다 52-0003
D型点 v1.01(0/(- /v1 01 D-PARTS v1 01)	124	91	51	10	입는 로이트 전용 공격력 +35

방떄

주로 희피율과 내성을 옮려줍니다. 감옷과 마찬가지로 배리어와 실드로 나뉘며, 배리어는 모든 직업 이 장비할 수 있고, 실트는 헌터와 레인저만 장비할 수 있습니다.

MEN SO	nile idi	美思		#ORE	4.MA1
иК2(04, × 5.7 Валки)	2	25		0	볼 +20 냉기 +20. 전격+15
全量 明記 Oil アウルバフア Soul Barrier)	10	55	13	3	■ + 19 남. + 19. 전건 + 19
□레○□ Bitz Oli ブレイブバ・ア Brave Barner)	14	65	19	4	∰ +20. 남기 +20. 전격 +16
普部島 배さの(フレイムパリア Flame Bamer)	19	B5	27	5	₩+30
量される。 Bit でパブラズマパ・ア Plasma Barrier)	21	92	31	5	전격 +30
丑さ 不明さの(フリーズスリア Freeze Barner)	23	100	35	5	냉기 +30
AIO を明さの(サイキーラ、ビュア Psychic Barner)	26	110	39	В	불+22 냉7 +21 전기+22
프로텍트 Wik210H プロテクトバリア Protect Barner)	32	130	47	7	불 - 25 냉기 + 15 전성 + 25
임폐리업 바라에 インベッアルッジア Emperor Barrior)	42	150	55	6	₩ + 28 명기 + 28 전역 + 20
CJB GE(明さ)O(ディヴィニティパッア Divinity Samer)	48	170	63	- 8	불+27 냉기+30 전격+27
MIO 曾리드 7553セイクリットガート)	16	77	17	11	상태이 삵물 방어
2月利は同じ 年 月の(リンエネレイトギア)	66	46	88	11	적역 공격을 최피할 때 HP회복

Official Stoll	Minist.		nto site		HM
≦⊆(ショルド, Shield)	4	32	4	a	불+20, 냉기(+20, 천격+15
园에 실도(コアシールド Core Shield)	6	40	7	\$	불+18. 넴기+18, 전격+15
7.2) 仙三(ギガシールド Giga Shield)	8	47	10	5	불 + 20, 냉기 + 20, 전격 + 1B
하도 싶다(ハ トラールト Hard Shield)	12	57	16	3	#+20, 냉기+20, 전격+20
全点に 製ディファットン ファド Solid Shield)	18	72	23	4	불 + 20, 냉기 + 20, 천격 + 20
제네,탈실트(기도추준,レン #46 General Shield)	30	121	43	6	# +28, 냉기+19. 전격+19
글로리어스 싶으(グロリアスノーレド Gionous Shield)	38	144	51	7	불 +25. 냉기 +25, 전격 +25
기다면 실드(ガーディアンシールド, Guardian Shield)	41	160	59	7	불+10, 냉기+10. 전격+10
얼터밋 실드(アルティメットシールド Ultimate Shield)	48	181	67	10	를 +30, 냉기 +28. 전격 +28
ヘエスキロ 似ら(スピリチュアルシールド, Spiritual Shield)		50	194	71	11 불+28, 냉기+28, 전격+28
셀레스타일 실드(セレスティアルシールド, Celestial Shield) 52	201	75	12	불+30, 냉기+30, 전격+30

유닛

갑옷의 슬롯에 끼우는 보강 유닛입니다. 유닛 을 창비하면 해당 능력을 얻으며 능력치를 올리는 유닛은 캐릭터의 기본 능력에 가산됩니다. 예를 들어 정신력이 310인 캐릭터가 보강 유닛인 제네럴/마인드를 장비하면 정신력이 320으로 계산되는 것입니다(다스크를 사용할 때 유용). 슬롯의 유무를 확인하는 방법은 방어구에서 L, R트리서로 설명 페이지를 전환하는 것. 내성이 표시된 페이지의 아래에 슬롯의 개수가 표시되어 있습니다. 슬롯은 최대 4개까지 있을 수 있으며 슬롯이 있으면 가격이 엄청나게 상승합니다.

X - 근기에의 단장에게 3중	P1 - 1 - 1/4
이름(일이, 엄야)	- Marie 1997
	4.CHO 10
C[24HP(ディガーHP, Digger/HP)	ACHIP - 10
MUMPL / I A TIMEP General HP)	\$(GHP + 20 \$(GHP - 30
三部治州P(ドラゴン/HP DragorvHP) ZがHP(ゴット/HP God/HP)	\$1LHHP + 40
	\$KATP+5
明ス (VTP(マンノキン/TP Magician/TP) 利はW/TP(ジェネラル/TP Genera/TP)	BILITP+10
例をTP(エンエルTP AngelTP)	ACHTP - 15
ZE/TP(∃∀E/TP God/TP)	AILITP+20
より巨/取名(ナイト/パフ~, Kright/Power)	공건적 +5
地点製型税シェネラル・パラー General Power)	공격력+10
요우가파워(+'ウが', (7 - Ogra-Powar)	음기력 - 15
라파웨(ゴッド/パ? -, God/Power)	공격역 + 25
利引のV型に(ウォーリアボディ WismonBody)	방어력 + 10
株計製型はジェネラルボディ General Body)	발어핵+20
開発性に(メタルボディ Meta/Body)	방어백 +30
年2, △島のビビブリーストマインド PrestAind)	정신력 + 5
オリ世のビニジェネラル/マインド General Minds	정신력+10
他種のビニンジェルマインド Angel Mind)	정신력+15
と何で三(ゴッド/マインド、God/Wind)	정신력+25
의へ想望マークスマン/フーム Marksman/Arm)	명중도 - 3
森川製造(ジェネラル/アーム General/Arm)	98×17
ピエ/ピ(エルフ/アーム、EN/Arm)	명중 : - 11
관업(고 / F/7 스 God/Arm.	명중 x • 15
A. 型ペン・ファクス、Thiet/Legs)	刘川曾 - 10
제네함에선フェネラルレグス General/Legs)	NE. € -20
望三/텍스(エルフ/レグス、Ell/Legs)	創工会+30
沙型ペゴッド/レグス、God/Lege)	회회율+40
あるとを取りの(レジスト/ファイア Peast/Per)	월요, 내설+3
対区人を通過的レジスト/フレイム、Genet Flame)	#2, 내성 +7
されたものはアンストバニング Resist Burning	불의 내성 +10
到スクロッターコールド Resist Cold)	냉기 · 내성 - 3
製料へ野空型水(レジスト/フリーズ、Redes(Freeze))	· [17,의 내성 +7
SPINE HEREWS X 1/7/19-1 Records and	· 네가의 내성 + 10
さいというコレジストショック Remat/Shook	건격의 내성+3
国内へ思かばレジスト/サンダー Recet/Thurder)	관격의 내성 +7
されたちへきレジスト/ストーム Reest/Storm	전격의 내성 + 10 T
週末人型表の語しラストディト Restat Light)	빛의 내성+3
された日本リモレンストセイント Resst Santi	빛의 내성 +7
出入から事とロンジスト/ホーリー Reust/Holy)	빛의 내성 + 10
改元 ETールレンストダ ク Resist Dark.	어둠의 내성+3
名味」企画/01世(レジスト/エピル、Resist/Evil)	어둠의 내성 +7
された島(川智(レジスト/デビル、Resist/Devil)	어둠의 내성 +10
部本。스馬星(レンストオ ル ResstAll)	모든 내성 - 10
HPだった生活の同葉(HP/リストレイト HP/remorate)	장거리 이동 중 HP 자동화목
HP/利は間の見(HP/ジェネレイト HP/Generate)	단기리 이동 중 HP 자동화복
TPにASSIGNE(TPI)ストレイト TPIRESOGIO)	장거리 이동중 TP 자동호복
TPの知识の、E(TP)フェネレイト TP Generate)	단거리 이동중 TP 자동호복
PB空前: SIPBアノブ フォ PBAMPUPERI	장아 ^동등 대부스트 세 7 중
PB Musello, E(PB) フェネレイト Generate)	단H 등중소략을 25분 제 중기
見望れ利(トラッカサーチ Trap/Search)	福祉者、19 4年 7 6 949 。
하다로(아탈리트(난 a · 7년 구ィ Ability)	모든 금력차 + 15
ロムEV DI 製造 ER マスタ・アピーティ Abay)	경험치 상승
料理。阿里琳ウィザ ドキケー ク Wizzed Technique	태크닉레벨+2
祖知国場(ゴット・テクニック Goo/Text/rique)	테크닉 레벨 +5

마그는 보통의 방어구라고 할 수 없습니다. 마 그는 길드에 들어올 때 1개씩 지급 받는, 일종의 헌터의 증표로서 지능을 가지고 있으며 또 '성 장'하기도 하는 특이한 존재입니다

마그의 능력과 레벨

마그에게는 DEF, POW, DEX, MIND의 4가지 능력치가 있습니다. 이는 장비한 캐라터의 능력을 높여주는 것으로, DEF 1당 방어력 1, POW 1당 공격력 2, DEX 2당 명충도 1, MIND 1당 정신력 2가 상승합니다. 능력치 옆의 그래프는 일종의 경험치와도 같은 것으로, 전부 채워지면 능력치가 오릅니다. 마그가 성장하면 그래프가 떨어지는 경우도 있어서(그래프만 떨어지고 능력치는 떨어지지 않음) 능력치한 개를 옮리기 전에다른 능력치를 옮리겠다고 생각하는 건 좋지 않습니다. 마그의 레벨은 능력치의 충합인데, 레벨 200이 한계이므로 캐릭터의 능력치를 잘 생각해서 올려야 합니다.

마그의 생활

마그를 성장시키기 위해서는 아이템을 겪야 합니다. 보통의 아이템은 안 되고, 회복약과 같은 먹는'아이템만을 취야합니다. 아이템에 따라 능력치의 상승이 다른데 상세한 것은 표와 같습니다(DEF는 어떤 아이템도 성장률이 비슷하며, POW를 올릴 때 같이 오르는 경우가 많습니다). 표는 후기 형태의 데이터이며 초기에는 능력치가 떨어지는 일은 없습니다(오히려 오르는 경우도 있습니다). 그리고 표에서 문 아토마이저와 술 아토마이저는 POW나 MIND를 많이 올리고 DEF나 DEX를 조금 올립니다. 마그의 형태에 따라무엇이 어느 능력치를 올리는지는 다르며, 한 능력치를 올리면 반대의 능력치는 떨어집니다.

마그에게 아이템을 주는 것은 매뉴의 아이템에서 할 수 있으며, 한 번에 3개의 아이템을 줄 수 있습니다. 그리고 다시 아이템을 주려면 약 2.5 beat(3분30초~3분40초)가 지나야 합니다.

	POW	DEX	MIND
~애이트(HP 화복약)	상승		하락
~품루아드(TP 회복약)	허락	-	상승
안티 도트	주금 상승	상숨	허락
안티 패럴라이즈	하락	상승	작승
문솔이토미어저	*	*	*
스타아토마이저	상승	조금상승	상승

이크로올라!Q

마그에게는 각각의 능력치 외에도 싱크로율과 IQ가 있습니다. 싱크로율은 주인과 얼마나 잘 통 하는가를 나타내는 것으로, 높을수록 포톤블래스 트 게이지가 잘 모입니다. IQ는 주변 상황을 감지 하는 능력이라서, 높을수록 보스전 등에서 자동 으로 시프타, 데반드등을 를 써 줄 확률 동이 상 당히 오름니다

한계치는 각각 120%의 200입니다.

마그의 진약

마그는 어느 정도 레벨을 올리면 형태가 바뀌면서 이름도 바뀝니다 형태가 바뀌는 레벨은 10, 35, 50이며 10에서는 캐릭터의 직업에 따라, 그이후는 마그의 능력치에 따라 형태가 바뀝니다. 50레벨 이후에는 5레벨마다 가장 높은 능력치의 형태로 바뀝니다 형태에 따라 싱크로율과 IQ, 능력치를 올리는 아이템이 다르므로 형태가 자주바뀐다면 괴로움지도….

프트웨덴스

마그가 단순히 능력치를 올려주는 역할만 하는 것 은 아닙니다. 주인 이 공격받을 때 모 인 분노와 게이지를 모아서 필살기 …라는 느낌의 포 본불래스트 글자그대로 HP 왼쪽에 숫자와 그래프로 표시되는 포톤



포본들레스트 총 최강인 바이라



불래스트 게이지 역전 배추잌의 함배 장면등인의 휴식

는 공격당했을 때 주로 모이며, 공격을 할 때에도 조금씩 채워집니다. 수치가 100이 되었을 때 R트리거+버튼으로 포톤불래스트를 발동할 수 있으며, 포톤불래스트가 끝날 때까지 혀, 아군 구별 없이 아무 것도 할 수 없게됩니다(메뉴와 채팅은 가능). 포톤불래스트는 회복, 보조, 공격 등 효과는 다양하며 마그의 형태에 따라 얻는 포톤불래스트가 달라서 여러 가지 포톤불래스트를 상황에 맞게 사용할 수 있습니다., 단 게이지가 전부 채워지면 R트리거에 등록해놓은 액션 팔레트는 포톤불래스트를 발동할 때까지 사용할 수 없는 단점이 있습니다.

마그에 외한 무꺽시간

싱크로율과 IQ가 높을 때, 강한 공격을 연속으로 받는 등 불리한 상황에 닥치면 마그의 힘으로 캐릭터는 무색상태가 될 수 있습니다. 무색상태에서는 어떤 공격도 받지 않으며, 공격하는 것도

가능해 반격을 신경 쓰지 않고 싸울 수 있게됩니다. 무적시간은 상당히 길지만 의도적으로 만드는 것으 쓰이 불가능합니다.

21/11

	-
모노애()、巴(モノメイト, Monomate)	HPS 70114
CIONO E(ディメイト Dimate)	Hot save F
F3 Mid E(トレメイト Thmate)	HER BY
皇士番手の(ミ(モノフルイド Monofluid)	T1 2 3 8
C. 資中 マディフルイト Dirluxd	TRE KER T
直記音号のIS(トリフルイド Triffud)	丁つ台 エヤ
OHJ 左直(アンチィドート, Antidote)	G g x
OH JE , STORT IN APPORTE SS	4 1 °
呈 Di是CROFA(ムーンアトマイザ Moon Atomate)	2 2 m - 1 1
全の担DIOIX代 /ルアトマイザ Soi Atomizer)	c #15
L S THIP T PET BE MAKEET	7 18
BOYAN MITURAL TELEOPE	g .
트智 b)전(トラップビジョン、Trap Vasion)	F F# .
드립 이라(F 7 9 7 5 7 8 7 7 8 1 4 9 1 4 1 1	드루이드의 7분능력)
ウェコミビロ(モノグラインダト, Monogrinder)	무기의 공격력을 1 높인
	대설계로는 2가 오빠
Epr = 47 724, 9 Dignriger	-
트 2 i 급라민타(トリグラインダー Trigonder)	-
스케OI.平 旨(スケーブドール、Scape Dolf	2
IN Circle St. C7 7+ 7's Power Matona	2
	hi u
Collection 7 7 Called	d
OPPIC のEd2i図(マインドマティアル、Mind Malengi)	정신락
お匠 Ditteli일(とットマティアル、Hit Material)	영중도 + 2
OBS GIANA 2 FAMILY	2 - 8 2
E o B . OFT B KE MAKEN	
HP SEIJEIS(HPマテリアル、HP Material)	Hb +5
TP のidialをTPマテリアル TP Misens	TF
ロ스王(~ディスク Disk:~)	A B =
of the second of the second Regard.	¥
ATS Mishing Top	人。 留台 人代展

태크닉

다 ' 계약으 따라고 성치다 제 없는 다 '아' 두 / 다이고 씨우 첫보다 테스트 ' 사 활동 세 중요한데 태, 다,이 사용에 따라 성수의 다이 무기 다 지 않아 ㅋㅋ 사용할 수 없지만…

테크닉의 레벨

사각의 테코닉에는 레벨이 있습니다. 당연히 요울수록 그 태크닉이 강해지며, 구하기도 힘들고 구하더라도 배우기가 힘듭니다(필요 능력치가 높음). 레벨이 높아지면 범위가 넓어져서 여러 대상에게 영향을 미치는 테크닉도 있습니다. 하지만 테크닉의 레벨이 2 올라갈 때마다 소바량이 1씩 늘어나게 되어(레벨1에서 5TP가 속 집하다면 레벨 5,6에서는 7이 필요) 나중에 간테크닉이라도 거의 두 배의 TP를 소모하게 됩니다 일단 한 번 레벨을 올려들면 1보다 낮은 레벨은 사용할수 없습니다

테크닉의 습득 방법

아이템 중에는 레스타 LV7 디스크 와 같은 아이템이 있는데 이러한 디스크를 사용하면 해당

테크닉의 해당 레벨은 익합니다. 하지만 아무나 ' 러벨 타구'을 배울 수는 없는 법, 테코닉을 배우가 위해서는 일정치 이상의 정신력이 필요합니다. 고 레벨 테크닉의 필요 정신력은 전 레벨의 필요 정신력 + #로 테크닉마다 그 수치가 다릅니다. ' 테크닉 내에서는 일정!

습득 가능한 테크닉의 다스크는 밝재 표시되고. 이 시 전 속을 배별이 같은 테크닉을 직혔지나 정 어렵이 낮아서 습인할 수 없는 테크닉의 다스크 이 어구세 표기됩니다. 참, 로 아드로이드는 테 라이블 쓸 수 없으므로 다스크는 아예 X로 표시 됩니다.

테크닉의발동시간

H - 사 우 는 사의 준비등작을 한 후에야 효과가 LEFF 대 등 등 에 간 시간 이아입니다. 하지만 스크는 자 고 중에 공 격박는다면 테크닉이 아예 취 소도 도 드레크트 유 쓱 돼 보자 약간 거리를 두 고 써야만 합니다.

테크닉 리스트

조급 공격

至010k(フォイエ, Fole)



소비[[편(래벨1): 4 필요 정신력(레벨1): 40 고계벨 필요 정신력: 전 레벨의 필요 정신력 +20 (레벨2는 60. 레벨3은 80.

레벨4는 100, …)

기본적인 불의 테크닉 적 하나에게 최선으로 날아가는 불의 구슬을 발사합니다. 포스는 처음 부터 익하고있는 테크닉이며, 어떤 직업이든 초 반에 유용하게 쓸 수 있는 원거리 공격입니다. 하 지만 의외로 록 온 범위가 좁습니다

出作(/ tータ, Barta):



소비 TP-6 필요 정신력: 35 고레벨 필요 정신력: +25

병 ' 이 시 한 테크닉, 포이에와는 달리 적을 관통해서 뒤에 있는 적에게도 공격할 수 있습니다. 다 스 노가 느리고, 적을 일렬로 만들지 못하면 바 쓱 - 가 없는 게 단점입니다

芒味ソンテ, Zonde



소비 TP: 4 필요 정신력: 44 고래벨 필요 정신력: +24

전격 공격 테코닉, 발동이 빠르고 방향과 관계 없이 가장 가까운 적에게 록온되기 때문에, 도망 다니면서 쓰기 좋습니다 초반에도 좋고, 나중에 도 포스는 보통 공격 대신 사용할 수 있을 정도 다만, 원하는 적을 록온하기가 어렵습니다.

응급 공격

フスロ(0数ギフォイエ, Gifole)



소비 TP: 21 필요 정신력: 100 고래벨 필요 정신력: +25

포이에를 주변으로 많이 발사한다고 생각하면 이해가 쉽습니다 자신의 주변으로 불의 구슬을 회 전시키면서 발사하는데, 적을 관통하기 때문에 많 은 적을 공격할 수 있습니다. 대신, 하나의 적에게 는 한 번밖에 맞출 수 없습니다. 포스는 동료에게 보호받으면서 이것을 계속쓰는 것도 좋습니다

フドド(ギバータ, Gibarta)



소비 TP: 21 필요 청산력, 100 고레벨 필요 정산력: +24

한쪽 방향으로 냉기를 뿜어냅니다. 그 방향에 있는 지는을 모두 공석한 수 있지만 생각만큼 잘 맞지는 않습니다. 그러나 중요한 것은 적들을 얼릴 수 있다는 점. 언제나 적이 얼어붙는 건 아니지만. 적을 얼린 후에는 해비 어택을 3번 맞추고도 남을 정도의 사간이 있으므로 혼자일 때나 동료와 같이 있을 때나 유용하게 쓸 수 있습니다.

기芒(Wギゾンデ, Gizonde)



소비 TP 21 필요 정신력: 100 고레벨 필요 정신력: +25

록은된 적과 가까이에 있는 적 모두에게 대미지를 주는 존대의 강화판입니다. 존대와는 달리 뒤에서 공격하는 건 불가능하지만 기포이에나 기바타에 비해 발동이 빠르고 발동과 거의 동시에 점을 공격한다는 장점이 있습니다

앙급 공격

라포이(M)(ラフォイエ, Rafole)。



소비 TP: 30 필요 정신력: 133 고래벨 필요 정신력: +28

록은 된 적을 중심으로 대 폭발을 일으킵니다 그 주변의 적 모두를 공격하며, 보이는 것보다도 훨씬 범위가 넓습니다. 준바시간이 길지만 그만 큼 상당히 강력한 테크닉

라바타(ラバーク, Raberta)



소비 TP: 30 필요 정신력: 106 고레벨 필요 정신력: +30

바타게 최강 태크닉, 자신의 주변의 적 모두를 공격합니다 범위는 라포이에나 라존테에 비해 참지만 적을 얼린다는 점에서 매우 유용합니다 속성이 맞지 않아서 대미지가 ()이어도 적은 얼게 되므로 포스라면 꼭 액션 팔레트에 넣어야할 것 입니다

리존데(ラゾンデ, Razonde)



소비(TP: 30 필요 정신력: 134 고레벨 필요 정신력: +30

주변의 적을 모두 공격합니다 범위가 넓어서 경험치 얻기에도 좋은 테크닉 발동도 빠르고 두 의 적도 공격할 수 있으며, 발동과 동시에 적을 공격하는데다가 록온도 휴워서 자주 사용됩니다

二祖本(グランツ, Grants)。



소비 TP: 30 필요 정신력: 160 고레벨 필요 정신력: +28

빛의 최강의 공격 태크님, 하지만 최강이라고 해도 빛의 공격은 하나밖에 없습니다. 석 하나를 공격하는데, 기본적인 공격력이 매우 강력하고 존 대와 마찬가지로 뒤의 적도 혹은 가능합니다. 하 지만 그 때문에 원하는 적을 공격하기가 힘듭니다 사용 후의 경작시간이 매우 긴 것이 최대의 단점

매기드(メギド, Megid)



소바 TP: 30 필요 정신력: 160 고레벨 필요 정신력: +28

어둠의 태크닉. 효과는 대미지가 아니라 즉사입니다. 그래서 성공확률이 낮습니다 레벨이 올라가면 성공확률도 올라가지만 매기드의 디스크가 그리잘 나오는 것도 아니므로(150시간동안 1개…. 그것도 레벨3) 사용하기는 매우 힘들 것입니다

ELIMINE NO.

레스타(レスク, Resta)



소비 TP: 15 필요 정신력: 50 고래벨 필요 정신력: +30

HP를 회복하는 테크닉, 처음에는 자신만 회복

하지만 레벨이 올라가면 추변의 동료들도 모두 같이 회복됩니다. 초반에는 소비TP가 높아 쓰기 가 힘들지만, 역시 가장 중요한 테크덕임에는 특 림없습니다. 보통 자신의 정신력에 맞, 레젤이라면 HP가 전부 회복될 정도로 강합니다

ジEKアンティ·Anth



소보 TP. 10 필요 정신력 85 고래벨 필요 정신력: +26

상태이상을 치료하는 테니너 레스타와 가사기지로 래벨이 올라가면 주변에 동료를 치료한 수 있습니다 마비되었을 때는 사용할 수 없지만 동료의 마비를 치료하는 것에는 유용하게 쓸 수 있습니다. 가장 위험한 상태인 혼란에 걸렸는 때 ... 사용은 가능합니다

리버서(リ/(- 박근, Pleverser))



소비 TP: 20 필요 정신력: 150 고래벨 필요 정신력: 레벨 구분 없음

축으 등료를 HP. JP 최대로 부활시됩니다 오프라인에서, 전혀 쓸데없는 테 난 이 시다 오라 오 하히 보스 선 메서는 아예 액션 플레이에 지정해 누어야 할 성도, 서로 돕는 PS()가 흔드기 된 해서는 필우적으로 의해야할 테크닉입니다

보조개열

人工EKシフタ。Shifted



소비 TP: 10 필요 정신력: 60 고레벨 필요 정신력: +28

공격력을 높이는 보존 테크니 레벤스 그라가 수록 범위가 넓어지고 지수시하여 끝여기며 공격 력의 상승 폭도 중가합니다. 그래서 소간이는 서 의 쓸데없는 테크니아지난 하는 베스하는에서는 엄청나게 중요한 테크니아됩니다.

대世三(デッマンド, Deband)



소비 TP: 10 필요 정신력, 60 고래벨 필요 정신력: +28

방어력을 높입니다 시프타보다는 활용도가 떨어지는데, 방어력의 수치는 공격력에 비해 훨씬 낮아서 상승 폭이 그리 표지 않게 때가입니다. 래도 일격사의 혜택에서 일격사를 간신히 면할수 있는 정도로 오른다면 반드시 사용해야할 것입니다.

超音(ジェルン, Jollen)



소비 TP: 10 필요 정신력: 60 고레벨 필요 정신력: +28

적의 공격력을 낮춥니다. 그냥 맞지 않고 잘 싸우 에 좋으므로 가주 사용되지 않지만 데반으와 마차가적인 이유로 사용할 수 있습니다. 역시 레벨이 조시 않으면 사용하나마나

작무어(ザルア, Zalure)



소비 TP: 10 필요 청신력: 60 고래뱀 필요 정신력: +28

': 공어대 모스진 이외에는 별로 가장도 이 않는데, 등료가 너무 강해서 이걸 쓸 돈도 없이 적이 시는다가나, 써봤자 이군이 약해 서(전원 포스라던가, 스크는 각이 유효하므로 테크 이를 싸우는 경우가 내는 '이가 때무 크레 요즘' 이 살로 쓸 수 있을 것입니다.

暴涨以来—★-- Bushed



소비 TP 10 필요 정신력: 150 고레벨 필요 정신력: 레벨 구분 없음

사년로의 제이트용 여는 텔레파이프와 완전히 같은 효과 텔레파 기를 갖고 다닐 필요가 없어 사보 아이 너무 가실수 있는 중간을 확보할 수 있습니다. 역시 준비사간이 있어서 전투 중에 사원하는 것 위한하나, 안전한 장소에서 사용하는 기록습니다.

기나를 받아 비우/다

테크닉을 배우기 위해서는 일정 0 상의 정산력이 필요. 하지만 무기의 장비과는 달라 한 번 얻기만 하면 그보다 정 산력이 낮아져도 사용할 수 있습니다. 따라서 정산력을 높이는 유닛과 미법 자평어(포스만)를 0 용해 정산력을 높여서 일만 테크닉을 배우고 보통의 장비로 되돌라는 것입니다. 이렇게 하면 레벨이, 낮아도 테크닉이 강해서 동료들에게 도용될 수 있을 것입니다. 마크가 여러 개라면 테크닉 습득용으로 MIND만 올리는 방법도 있습니다.

오프라인의 웨스트 중에는 웨폰스 멤버가 존재하는 웨스토가 있습니다 언저 웨폰스 뱃자를 얻은 후에 이 레 스트를 다시 해서 웨폰스 기업 중인을 받을 수 있는데, 멤버 전원에게서 중인을 받으면 웨폰스에 기입할 수 있으며 기념으로 프라이팬을 받습니다 단, 기업 중인 을 받 있을 때 그 웨스트를 클릭 어해야만 합니다(중간에 포기하면 취소됨)

/MO(브

중간에 입의로 세이브 할 수 없기 때문에 실수로 전원이 까지거나 뚜껑이 열리면 돌아할 수 없습니다. 만약 세이보 하지 않고 깼다면 당연히 비로 전에 세이브 되었던 상태로 돌아가는데, 온라인에서는 아이템 복사 등을 막기 위해 정 상종료하지 않으면 모든 아이템이 초가화됩니다(동력치나테크닉은 그대로이지만 아그가 초기화되는 건 큰 타격) 아무 때나 세이브하는 건 불가능하지만 그래도 전송장치를 사용하거나 소프트리셋(A, B, X, Y, STAFT 동시 누름)을 때, 훼스트를 시작할 때와 끝낼 때 자동으로 세이브 되므로 적어도 오프라인 플레이 시에는 안심하고 플레이할 수 있습니다

또한 한 번 만든 캐릭터는 자신의 GD, 자신의 본체가 아니면 사용할 수 없고(방법은 있지만 복잡하기 때문에 잠시

다른 곳에서 하는 것 등은 불가능), 다른 메모리카드**또의** 카피도 불가능하니 주의바랍니다.

아드모드와 베리아드모드

노업모드를 끝냈다고 끌이라고 생각하면 오산. 노업 용리어 후에는 하드를 선택할 수 있습니다. 작들이 엄청나게 강해지며 나오는 아이템도 강한 것을 뿐. 또한 진정한 라스트보스는 하드 아상에서만 나옵니다. 하드를 클리어 한 후에는 베리 하드를 선택할 수 있으며, 작들이 강해지는 건 물론이고 아동속도도 훨씬 빨라줍니다(거의 달리는 수준). 온라인 에서는 팀을 만들 때 클리어 여부와 관계없이 하두와 배리 하드를 선택할 수 있는데 하두는 레벨20. 베리 하드는 40 이상이 되어야 합니다. 이미, 만들어진 하드나 베리 하드 팀도 레벨01 그 아상이 되어야 들어갈 수 있습니다.

은리인에서의 경험시

온라인에서는 적에게 마지막 일격을 가한 사람은 그 본 스타의 경험처를 정상적으로 얻습니다. 그리고 나머지 사람들 중 그 몬스타를 한 대라도 때렀던(대미지는 0이라도) 사람은 80%의 경험처를 얻게됩니다. 한 대도 때리지 못했 다면 경험처를 전혀 얻지 못합니다. 그러므로 먼저 산탄 총 이나 상급 테크닉으로 공격만 해두는 걸 추천합니다. 이렇 게 해두면 어떻게 싸워도 80%의 경험처는 얻을 수 있고, 심지어는 도만만 다녀도 관계없기 때문입니다. 이것은 오 프라인에서도 다크 빨라나 나노 드래곤, 다크 건너길이 적 도 대마자를 입는 공격을 하는 몬스타가 적을 없었을 때나, 텍스트 중 NPC가 마지막 입격을 가했을 때에 적용됩니다.

Phatasy Star Offline

오프라인인 진행

PSO에는 크게 드러나지는 않지만 분명히 스토리가 있습니다. 그리고 그 스토리는 오프라인에서만 제대로 진행할 수 있습니다. 어쨌든 스토리의 진행은 '라그올'에서 모험을 하면서 각 지역에 있는 보스를 물리치는 것. 그게 전부입니다. 그리고 그러는 동안 웨스트나 리코의 메시지 등을 통해 파이오니아! 과 라그을의 비밀을 알게 될 것입니다.

스토리의 진행 순서

숲에 돌어간다 ▶ 숲 에리어2에서 드래곤을 쓰러던린다 ▶ 시티로 돌아와 충녹과 대화한다(★) ▶ 동굴에 들어간다 ▶ 시티로 돌아와 충독과 대화한다(★) ▶ 광산에 들어간다 ▶ 광산 에리어2에서 볼읍트를 물리친다 ▶ 단혀있는 유적의 입구를 본 후 시티로 돌아와 충독과 대화한다(★) ▶ 숲 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 당 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 당 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 당 산 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 당

시 한 번 볼움트를 물리친다 ▶ 유적에 들어간다 (★) ▶ 유적 에리어3에서 다크 팔스를 물리친다 ▶ 애필로그

오프라인에서 추의해야할 점

새이브를 할 때에는 갈 수 있는 지역, 캐릭터의 상태, 아이템(보관소)만 기록됩니다. 그라고 갈 수 있는 지역은 각 에리어1밖에 저장되지 않습니다 한 지역의 중간에서 게임 종료로 게임을 끝내 바리면 그 지역의 처음부터 다시 해야하는 일이 발생할 수 있습니다 힘들게 동굴3까지 가도 보스를 몰리치지 않고 끝내버리면 동굴1부터 다시 시작해야한다는 말입니다. 그러므로 한 번의 플 레이가 오래 걸리는 것은 당연한 일이니, 스토리 진행은 시간이 많을 때 해야할 것입니다. 아니면 처음부터 레벨 업만을 목표로 게임을 한다던가. 비교적 짧은 웨스트를 해결하는 걸 목표로 하면될 것입니다. 참고로 스토리의 진행 순서에 있는 ★은 그 이후에 세이브했다가 다시 시작하면 바로 전의 ★ 상태로 돌아가는 곳입니다.

리크의 메시지

라그을을 돌아다니다 보면 바닥에서 빛이 나는 것을 발견할 수 있습니다. 이것은 '붉은 반지의리고' 라고 하는 일류 헌터이자 과학자(그리고 충독의 딸)가 남긴 메시지로 라그을의 곳곳에 존재하고 있습니다. 리코는 파이오니아!을 통해 먼저라그을에 들어간, 플레이어의 선배와도 같은 사람입니다. 그래서 그녀가 남긴 메시지는 적들에

대한 대처방법에 서부터 라그율의 비밀에 관한 것까 지 도움되는 것들 뿐입니다. 주외함 점은, 리코의 메시 지는 쒜스트 중에 는 나오지 않는다 는 것. 어떤 쀄스 트는 관련 캐릭터 가 남긴 메시지가 나오는 경우도 있 습니다



리즘에 대한 만드에서부터



라그들의 비밀을 가르쳐주는 것도

지역 소개

会(森, Forest)

파이오니아!에 의해 건설된 센트랄 돔이 있는 숲 애리어 파이오니아!의 조사보고에 의하면 삐 곳에 원래부터 살던 생물들은 인간을 공격하는 일없이 평화롭게 살고있었다고 하는데….

숲은 가장 처음에 모험할 수 있는 지역으로, 맑은 날씨의 에리어1과 비가 내리는 에리어2로 구성되어 있습니다. 구조도 단순하고 약한 적밖에나오지 않으므로 초반의 레벨업과 게임 전체에

이숙해지는 곳으로 생각하면 되겠지만, 그래도 레벨이 낮으면 약한 척들이라도 위험하므로 먼저 아무도 없는 곳에서 연속 공격의 연습을 해두는 게 좋을 것입니다. 또한, 이곳의 척들은 원생생물 (Native)이므로 그 계열에 강한 무기를 선택하면 좋습니다

에리에

말은 날씨의 애리어1. 숲에 문이나 레이저 펜스 같은 것이 있는 이유는 센트랄 동의 보호를 위해 서라고 합니다 어쨌든 여기서는 잠긴 문이나 레 이저 펜스에 대 해 익혀야 하는 곳입니다. 잠긴 문은 그 방의 안



ME RING MADE

에 있는 모든 척들을 없애야 열리는 문과 스위치를 누르면 열리는 문이 있다는 걸 알아두고, 레이저 펜스는 스위치를 누르기 전에는 지나갈 수 없

으므로 근처의 스위치를 찾아야 한다는 걸 알면 됩니다

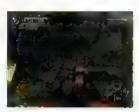


문의 스위지

메리이션

이곳에서는 잠 긴 문과 레이저 펜스 외에 스위 치를 누르면 올 라오는 다리와 위프 게이트를 불 수 있습니다. 스위치로 다리가 생긴다고 해도 결국 레이저 펜 스와 전혀 다를 게 없긴 하지 만…, 워프 게이 트는 같은 에리 어 내의 다른 곳 으로 이동하는 것입니다. 지도 가 어떤 패턴으 로 나와도 지도 자체는 같고, 보

스로의 전송장치



다리가 몰래오는 스門지





보스받아 전송광치

도 같은 곳에 있으므로 워프 게이트는 꼭 사용하 게 됩니다. 센트랄 돔의 입구 옆에 있는 거대한 전송장치는 보스로의 전송장치로, 사용하면 보스 인 드래곤으로 갈 수 있습니다

-라그 라파(ラグ・ラッピ - , Rag Rappy)

경험치: 4 / 40 / 88 (노멀 / 하드 /



PS3에서 등장한 바 있는(가장 약 한 적) 그 라그 라피입니다. 처음에는 않아서 기만하 있다가 플레이어가 가 까이 다가기면 일어나서 부리로 공격 해옵니다. 공격력, HP모두 낮지만 저

레벨에서는 충분히 주의해야할 대상, 쓰러트리면 없어지지 않고 죽은 책을 하고있는데, 일정 시간이, 지난 후에(플레이 어가 보고있으면 시간이 걸어짐) 전력질주로 도망기버립니 다. 도망갈 때 공격을 영중시키면 이이템을 얻을 수 있으나. (별로 좋은 건 없지만) 돈이 부족한 초반에는 지키고 있는 것도 좋습니다. 일어나서 공격해오기 전에 총으로 공격하면

그 자리에서 도망가 고, 이때 공격해도 마찬가지로 아이템 을 얻습니다. 단, 이 경우는 경험처를 얻 육 수 없습니다

알 라피라는 변종 이 있습니다(레어 온 AEI)



죽은 레하는 게 되기

早中(ブーマ,Booma)、ユ早中(ゴブーマ,Gobooma)、 지고부마(ジゴブーマ, Gigobooma)

경환치: 5/42/90 . 6/43/92 . 7/45/94



가장 기본적인 패턴인 '접근해서 바로 앞에서 공격 을 해오는 적입니 다. 플레이어와 완전히 불지 않으면 공격이 맞지 않으므로 공격을 피하는 건 얼습니다. 문제는 여럿이 동시에 공격해올 때, 하나를 공격하다가 다른

부마에게 맞는 것, 부아 계열의 패턴은 게임 중 가장 많이 나

오므로 확실한 공략 법(기까이 오면 피하 고 약간 떨어져서 공 격한다는 게 전부)을 익혀야만 합니다. 부 마는 화염계가 잘 등 하고, 고부마는 전격, 지고부이는 냉기가 약절입니다



단지 모양한 다음 문

모네스트(モネスト, Monest), 모스맨트(モス マント, Mothmant)

경험치: 6/43/92, 1/36/82



모네스트는 공격능력이 없지만 모 스앤트를 계속해서 내보내는 귀찮은 존재입니다. 모스앤트의 공격에 주의 하면서 모네스트를 먼저 처리하는 게

오스앤트는 노업에서는 그다지 신

경찰 존재가 못되지만(한 방이면 죽으니) 하드 이상에서는

엄청난 감적이 므로 주의해야 합니다. 전 격계가 잘 통하므로 모네스트에서 멀리 떨어져서 모스맨트 만 없애는 경험치 확 독 방법도 있습니다 (하지만 귀찮아서 어 디 쓰겠나~)



먼저 모네스트를 없이는 게 좋습니다

세비지 울프(サベージウルフ, Savage Wolf), 비바 리스 울프(パーペラスウルフ, Barbarous Wolf)

경험치: 5/42/90, 7/45/94



플레이어의 주변을 들다가 갑자기 습격해오는 적, 계속해서 이동하기 때문에 공격할 때에는 약간 방향을 다르게 해야할 필요가 있습니다. 어 느 정도 돌다가 공격해오는데, 이 타

이밍은 거의 일정하므로 공격 타이밍만 약하면 그다지 어려 운 적은 아닙니다. 여러 머리가 나올 때는 바바라스 울프가 하나 끼어있는데, 먼저 바바레스 음프를 없애면 나머지 세 비지 음프들은 공격력, 방어력이, 떨어줍니다.

힐데 베어(ヒルデベア, Hildebear)

경험치: 10 / 49 / 100



숲의 최대 강책 공격력도 높고 해 비 어택을 맞춰도 일러나지 않아서 상당히 어려운 적입니다. 멀리 있음 때는 정프로 플레이어 바로 앞으로 순식간에 이동해오고, 그보다 약간

가까이 있을 때는 일에서 불덩이를 뿜어내 공격합니다. 가 까이 있을 때는 주먹으로 공격하는데, 보기와는 달리, 범위 가 좋으므로 주먹을 피하면서 공격하면 입니다. 냉기에 약 하며, 노일에서는 전격계도 잘 통합니다.

할데#투라는 변종이 있습니다(레이 몬스터)

드래곤(ドラゴン, Dragon)

첫 번째의 보스 보기만 해도 위앞감이 느껴질 청도로 거 대하고 그에 맞게 파워도 매우 센니다.

공격 가능한 부위는 머리, 발, 날개, 꼬리, 몽롱으로, 이 중 약점은 머리, 하치만 머리는 높은 곳에 있고 계속 움직이므 로 총으로도 공격하기는 쉽지, 않습니다. 그러므로 그 다음 으로 방어력이 약한 밥을 공격해야 하는데, 어느 정도 공격 하면 드래곤이 쓰러지면서 머리를 공격하기 쉬워집니다. 이 때 어리를 공격하면 OK. 이런 과정을 반복하면서 대미지를 주면 되는데, 발을 공격할 때 가까이 있으면 위험하므로 현 터나 포스도 핸드건을 장비하고 조금 떨어져서 공격하는 게 안전합니다. 또한, 바타계열이 잘 통하므로 공격력이 약한 포스는 테크닉으로 승부해도 좋습니다.

즐리어하면 기끔 드래곤 슬레이어를 얻을 수 있습니다. (하드 이상에서 확률이 높음).

드레곤의 공격때린

1. 전방 브레스

플레이어가 드래곤의 앞에 있을 때 주로 하는 공격, 머리 를 움직이면서 꽤 넓은 범위로 브레스를 발사합니다. 하지 만 드래곤의 옆에 있으면 안전하므로 이때 옆에서 움직이지 않는 드래곤의 발몰 공격하면 좋습니다. 드래곤은 보레스 공격 후 무조건 공중으로 날아오릅니다.

2. 공중 브레스

지상에서의 브레스 후 공중으로 날아올랐을 때의 공격인 니다. 역시 드래곤의 앞쪽으로만 공격하는데, 보면 알겠지 만 범위는 좋은 편입니다. 이때에도 드래곤의 옆으로 돌아 기면 안전, 브레스공격 후 땅에 떨어질 때 드래곤에게 밝힐 수도 있으니 너무 가까이에 있으면 위험합니다(포스라면 한 번 발하서 시앙하는 경우가 않습니다).

3. 땅속이동

드래콘에게 어느 정도의 대미자를 입하면 포효(?)를 하는 데, 그 후에는 공중 브레스 대신 이 공격을 합니다. 방의 끝 에서부터 반대쪽 끝까지 이동하면서 공격하는 것입니다. 속 도도 빨리서 피하기가 힘든데, 에누의 에리어 맵을 이용하 면 피하기가 쉬워집니다. 앱을 축소하면 넓은 방도 전체를 볼 수 있으므로 드래곤이 어느 쪽에 있는지 알아나는 것입 니다. 가끔 방향전환도 하지만 그래도 거의 직선으로 움직 이므로 피하는데는 어려움이 없을 것입니다. 중앙에 있는 것보다는 벽에 불어있는 게 더 인전합니다.

드래곤은 걸어다니면서 엄청난 체증으로 밝아버리는 것



한, 드레곤용 물리친 후에도 쓰러지는 드래군의 아래에 있 <mark>오면 대미지를 입습니다(드래곤은 무조건 오른쪽으로 쓰러</mark> 지니 왼쪽에서 공격하면 좋습니다)



도 훌륭한 공격입니



용일 위에 서었으면 데마자를 받습니다

머리를 공격

ति व व (Cave)

숲을 클리어 한 후 충독과 대화하면 잘 수 있는 동굴지역 숲과는 비교할 수 없음 정도로 넓습니 다 이곳도 방마다 문이 있는데 - 파이오니아1에 의해 만들어진 것' 리코의 메시지에 의하면 이곳 의 생물들은.

에리어1

용암저대로, 배경은 은통 시뻘건 색뿐입니다. 여기서는 숲의 잠긴 문과 레이저 팬스에 이어 또 다른 것이 나타나는데, 들어가면 어두워지는 방 과 밟는 소위치가 그것 들어가면 어두워지는 방 은 밖에서 보면 안이 보이지만 안에 들어가면 주 변이 어두워지는 것으로, 방의 어딘가에 있는 스 위치를 찾아 누르면 방이 밝아집니다. 어두워도 공격과 그 외의 행동에는 아무 지장이 없지만 적 이 어디에 있는가를 머니 맵 마으로 환단해야 하 므로 전투가 불리해집니다 또한 밟는 스위치는 바닥에 2개, 또는 4개의 스위치가 있는데, 플레이 어가 올라서면 스위치가 눌리는 것입니다

이곳은 어떤 패턴의 지노라도 꼭 지나치게 되

는 방이 있으 보로, 맞는 길 인가를 판단할 때 도움이 될 것입니다



■어두운 방에서는 스위치





발는 스위치로 열리는 문은 모양 이곳이 절대로 지나가까되는 항 DEDMUD

메리이다

에리어! 과는 달리 물이 가득 한 지역 이곳에 도 역시 밟는 스 위치가 나오는 데, 같으 방에 있



어떻게 생긴 방

긴 하지만 돌아서 다른 쪽으로 들어가야 하는 스 위치도 많습니다. 에라어(과 마찬가지로 폭포와 무지개가 있는 방은 절대로 지나가게 됩니다

어린어당

앞의 두 곳과는 달리 이공적으로 마른 흔적어 보이는 예관어는 어떤 패턴이는 2개로 칠이 나눠. 어지는 방이 2개 있으며, 들이 복잡하므로 에리 어 맵을 이용하는 게 좋습니다 끝에는 숲과 마차 가지로 거대한 선송장치가 있고 이곳에 들어가 면보스이데, 롤 · 레와 싸움니다

이빌 시크(エビルシャーク, Evil Shark)、晋 시크(パルシ ャーク, Pat Shark), 2 시크(ギルシャーク, Guii Shark)

경험차: 10 / 49 / 100 , 12 / 52 / 104 , 14 / 55 / 100



숲의 부마와 완전히 같다고 보면 되는 적 등 공격

7 Ex # 성도 같습니다. 이별 사년와 팔 사리는 화엄계 길 사료는 전격 계가 집 통합니다



STATE OF THE PARTY.

그래스 のAM신(グラスアサッシン、Grasa Assassin)

방법이나

경험차: 17 / 60 / 114



공격 패턴은 직접공격 실 뿜어내 기 돌잔의 3기자 직접공격은 거의 할 대비아와 유사합니다(고하기 쉬운 것 도) 살 뿐이내기는 플레이어를 움직 O X 못하게 하는 것으로 도맙기는 건

불가능 대신 싶을 뿜더내는 노중 공격하면 취소됩니다. 동진

은 글차 11세로 앞으로 돌진하 는 것이터 주비통적이 있어서 알기 쉽습니다. 혼자 나올 때는 공격속도도 느리 2 용어내 기 도중 공격하면 되므로 별 문 제가 되지 않지만 이별 샤크와 같이 나올 때는 삼당한 강적



이동은 못하지만 공격은 가능

포이즈너스 릴라(ポイゾナスリリー, Poison Lity)

경험치: 10 / 49 / 100



이름그대로 꽃처럼 생긴 저 역사 이름대로 똑아 익힌 공격을 해옵니 다 독분이라면 문제가 없겠지만 문

제는 마비공격, 마비어 걸리면 이동과 아이템사용 외의 행 동을 할 수 없으니 안타 패럴라이즈로 치료해야합니다. 마 비 회복이 불가능하다면 독 공격을 받고 독에 걸리는 것도 하나의 방법 독과 아비는 동사에 걸리자 않기 때문입니다 떨어져서 총으로 공격하는 게 가장 좋지만 가까이 가면 직 정공격도 하므로 근접공격도 최대한 떨어져서 해야합니다. 역시 다른 적과 같이 나오면 상당히, 귀찮은 존재.

나로 릴리라는 변종이 있습니다(레이 온스터)

나노 드래곤(ナノドラゴン, Nano Dragon)

경렬치: 15 / 57 / 110

위해 다



위력적인 레이저로 공격하는 동굴 의 강적입니다. 이주 얼리 떨어져있 다면 이무 관계가 없지만 공격하기

가기는 동안 공격받을 수 있으 다 주의 대신 직접공격은 하자 않고, 대가가면 날아서 다른 장 소로 0 동해버립니다. 전격계



AND RESERVED IN SEC.

브피스 슬라임(プフィススライム, Potuity Slime)

경험치: 10 / 49 / 100



이 게임에서 기장 귀찮은 존재 바 다에서 전형적인 슬리임의 형태보 0 통할 때는 무적(목은도 불기능)상태인 니다. 그러고서 모습을 드러내었을 때

어느 한 번 공격받으면 다시 무적상태로 들어갑니다 게다가 본업까지 하기 때문에 굉장히 귀찮습니다. 모습을 드러냈을

때 가면서, 놔두면 공격해오지만 그전에 먼저 공격하면 공격받을 일은 거의 없습니다 그랜츠가 있다면 좋겠지만 없으면 해비 어 택이 나 존대로 공격하면 됩니다



붉은색의 변종이 있습니다 (레어 몬스터)

OID 공급

판 암즈(パンアームズ, Pan Arma)

경험치: •



땅 속에 있다가 다가가면 갑자기 등장 처음에는 들이 합체되어 있으 여 공격도 피하기 얼습니다. 하지만 이때는 방어력이 매우 강해서 대미지

를 주는 거 쉽지 않고, 테크닉으로 공격해도 죽이기 전에 분 얼되는 경우가 많습니다. 분열되면 붉은색은 직접공격을

푸른색은 공격력 방어력을 낮 추는 공격을 해웁니다 공격을 교하기보다는 다가올 때 먼저 공격하는 게 좋습니다 하나를 없애면 다른 하나는 움직이지 않습니다



- 同・量・確デ・ロル・レ, De Roi Le)

맛목(?)을 타고 싸우게되는 동굴의 보스 드래곤리는 비교도 안 될 정도로 강합니다. 공격패턴은 일정하지만 하나하나를 피하 기가 힘들기 때문 신해 여러 부위에 전부 공격 가능하지만 실질 적으로 대이지를 받는 곳은 머리로, 처음에는 가면 비슷한 걸 쓰 고있어서 직접적으로 공격할 수 없지만 공격해서 기면을 깨버리 경 그때부터 대이지를 줄 수 있습니다(대미지를 입하면 소리를 공격력이 강해서 양격에 죽는 경우가 많으니, 어느 정도 레 행을 올린 후에 도전해야 합니다. 추천 레벨은 포스를 기준으로 노멸 15이상, 하드 30이상, 배리하드는 550 상입니다.

이기면 기생방이구 시리즈를 얻을 수 있습니다(역사, 하드 이 상대서 확률 중음

공격파턴

1. 5개의 폭탄(?) + 독의 구술(?)

가장 처음의 공격으로, 뗏목에 5개의 폭탄을 떨어트립니다 일정 시간이 지나면 폭발하는데, 이때 뗏목의 왼쪽(고정 된 미니맵 기준)에서 수많은 보라색의 물체를 발사합니다 폭탄은 뗏목의 가장 위나 가장 이래에 있으면 만전하지만, 다음의 공격에 대비해 오른쪽 위나 오른쪽 아래의 폭탄을 공격해 없애야할 필요가 있습니다. 없앤 후에 폭탄이 있던 자리에서 다음 공격을 보면서 파하면 좋습니다(하지만 보면서도 피하기가 힘듭니다)

2. 촉수

1번 패턴이 끝난 작후의 패턴(충간에 상당한 시간이 있는 하지만)으로, 뗏목의 오른쪽에 올라타서 촉수로 공격합니다. 이 때가 주요 공격한스로, 머리에 집중공격을 해야합니다. 올라한 직후에는 해비 어택 3연속 공격 2호, ▶ 이동(축수공격 회피) ▶ 연속공격 1회 ▶ 이동(▶ 반복의 패턴으로 공격하면 안전합니다(포스라면 연속공격 대신 포어에 2~3회). 총 4번의 촉수공격이 끝나면 그 후에는 뗏목의 왼쪽에서 독의 구술을 발사한 후 패턴3으로 넘어갑니다

온라인에서는 올라를 때 가장 가까이 있던 플레이어를 공격합니다(그 플레이어가 죽어도 계속)

3. 3개의 기생형 폭탄 + 목의 구슬

최대의 난판 플레이어 중 하나에게(오프라인에서는 무 조건 자신) 3개의 폭탄을 불입니다. 이동해도 따라오기 때 문에 최소한 2개를 없어야할 필요가 있습니다. 3개 모두 없 애면 좋겠지만 착후에 맺목의 오른쪽에서 독의 구슬을 발사 하기 때문에 그별 시간이 없습니다. 위, 왼쪽 아래의 폭탄을 없어고 오른쪽 이라의 폭탄은 왼쪽 위로 달려서 피하면서 오른쪽으로 시점변환을 해서 바로 독의 구슬을 희프합니다. 라포이에가 있다면 폭탄을 라포이에 연발로 전부 없앨 수도 있을 것입니다. 이 후에는 뗏목의 왼쪽에, 올라타 축수공격 을 합니다(2번 패턴과 동일)

4. 낙색

두 번의, 축수공격 후의 패턴 맹목의 뒤쪽에서 천장에 불어 이동하면서 좋을 떨어트립니다. 그림자를 보고 피해이하지만, 가만히 서있다가 그림자를 보고 피하는 건 불가능, 같은 자리를 계속 달리다가 그림자가 보이면 피하던가 맞더라도 한 자리에 계속 서있는 게 좋습니다. 중앙보다는 가장자리가 더 안전한 편, 낙석공격 후에는 정전이 되어 주변이 어두워줍니다.

5. 레이저

어두워졌을 때와 공격방법. 팻목의 뒤에서 레이저로 공격하는데, 플레이어가 있는 자리로만 공격하므로 공격 최천에 반대편으로 달리면 쉽게 피할 수 있습니다(하지만 온라인에서는 누구를 공격하는지 않기 청률에서 피하기 어렵습니다) 레이저 공격을 할 때 총으로 머리를 공격할 기회가 있으니 현터나 포스도 꼭 총을 준비하는 게 좋습니다. 또한, 레이저 공격을 맞아도 죽지 않는 레벨에서 회복에 여유가 많다면 레이저를 피하지 않고 계속 공격하는 것도 좋을 것입니다. 어두워 졌을 때는 레이저 외에도 폭탄에면 형태일자는 랜덤) 공격을 하지만 혹의 구슬은 없으므로 쉽게 피할 수 있습니다.

갱도(坑道, Mine)

센트랄 돔의 지하시설로 볼가 공장과도 같은 이미지, 센트랄 돔의 시설이지만 이곳의 기계들 은 플레이어에게 공격해옵니다. 색돌이 강하고 많기 때문에 이곳에서는 헌터라도 총을 준비하는 게 좋을지도 · 적들의 속성은 Machine

에리어니

동굴과 비슷하 게 어두워지는 방등이 존재 넓 은 방이 많아서 싸우는 공간을

확보하는데 좋



언제나 나오는 목조자 같은 병

지만 곳곳에 숨어있는 트랩을 주의해야 합니다 여기에도 반드시 지나가게 되는 방이 있습니다

에인이

에라어1에 바해 어둡고 폐허와도 같은 분위기 주변이 선체적으로 어누운 특징 때문에 적이 어 면 공격을 해울지 확인하기 힘듭니다(화면을 밝 게 하면 관계없지만). 그다지 넓은 건 아니지만 적들이 많고 강력해서 상당한 시간이 소요됩니 다. 끝에는 역시 보스로의 전송장치가 있습니다

Til.

길鉢(ギルチック, Gillchic)

경험치: 18 / 61 / 116



생도의 기본적인 적으로, 숲의 부마와 비슷하지만 및 가지 차이점이 있습니다. 공격하면 넘어진다는 것 원거리 공격이 가능, 근접 공격은 2

6 토화는 게 바로 그것, 공격하면 넘어지가 때문에 많이 있어도 상대하기가 수월합니다(특히 해인 저는 산인·홍을 이용) 하지만 원거리 공격은 매우 강력하므로 준비자세가 나오면 바로 달려야만 합니다. 근접공격을 맞으면 가끔 술로 우 상태가 될 수 있으니 주의 약점은 전격계

카나단(カナディン, Canadine), 카난(カナン, Canane)

경험치: 16 / 58 / 112



실확인큼 지주 나오는 적, 공중에 떠서 빠르게 움직이 먼서 서서히 접근 해 전기로 공격하거나, 이에 공중에 서 벼락(?)으로 공격합니다. 공격들

을 피하는 건 쉽지만 대체적으로 빠르게 움직이기 때문에 적이, 많을 때 까다로운 상대.

카난은 카나도 무리의 중심에 있으며 공격하지 않으면 잠 사 후 도망가버립니다. 카난을 먼저 없애면 주변의 카나는 들이 접근해서 자폭공격을 해오므로 카난을 없애기 전에 주 변의 카나틴도 어느 정도 공격해둬야할 필요가 있습니다 의외로 약점은 생기로, 카난의 옆에서 라바타를 사용하면 큰 효과를 얻습니다.

더브為(ダブチック, Dubchic)



생긴 첫부터 하는 첫도 모두 결확과 같습니다. 하자만 절대로 죽지 않으니 쓸데없이 계속 공격하는 건 관두는 게 좋습니다. 방의 어딘가에 있는 제어장 차를 파괴하면 모두 없어자는데, 제어

장지는 처음에는 천장에 불어있으니 총을 이용해야 합니다. 물론 시간이 지나면 땅에 내려오므로 검으로도 공격할 수 있습니다. 경험치를 얻을 수는 있지만 제어장치를 없어기 전에 공격했던 터브칙에서만 얻을 수 있습니다

시노비트(シノワビート, Sinow Beat)

경험치: 20 / 64 / 120



상당히 까다로운 적. 빠른 속도로 다가와 2번 연속으로 공격합니다. 문 제는 이것으로 혼란상태가 될 수 있 다는 점. 혼란상태가 되면 아동이나

공격을 해도 이상한 방향으로 하므로 미리 안타를 액션 팔 레트에 지정하는 게 좋습니다. 멀리 있을 때는 북산술을 쓰 거나 빠른 속도로 돌진(점프공격)을 하니, 준비자세를 보고 피해야 합니다. 또한 이 공격에는 버그가 있는데, 문밖으로

나가도 계속해서 걸어오는 경 역(보통은 밖으로 나가자마자 원래 자리로 돌아감), 멀리 말 어져서 미 공격을 쓰게 하면 방 의 바깥으로 나오기도 합니다 (물론 그런 경우는 거의 없습니다) 약정은 전격계



박취다.

시노골드(シノワゴールド, Sinow Gold)

결합치: 20 / 64 / 120



시노비트와 생긴 건 같지만 분신술 대신 주변의 적을 확복하는 능력을 갖고있습니다. 따라서 빨리 없애는 거 좋은데, 시노비,트와 같이 나오는 경우가 대부분이라 그게 힘든 편입니

다. 혼자라면 문밖으로 나가가를 이용해 계속해서 대미지를 주면 됩니다. 약점은 화염계

개란さ(ギャランゾ, Garanz)

경험치: 22 / 67 / 124



생도 최강의 적으로(보스보다 강 할지도…) 게임 전체에서도 상당하 강한 적입니다. HP가 높은 건이나지 안 피괴력이 강한 미사일로 공격해올

니다. 미사일은 호임가능이 있어, 플레이어를 따라오며 사정거리도 겁니다. 대신 속도는 달리기 속도정도밖에 되지 않으므로 도망가는 건 어렵지 않습니다. 열리 떨어져서 흥 으로 공격하거나, 처음부터 강한 근접공격을 하는 게 좋습니다. 약점은 화염제

-岩 皇玉(ボルオプト, Vol Opt)

생도의 보스 마니밥을 보안 잃겠지만 공해 가능 대상이 엄청 나가 닿습니다. 2 것은 전부 컴퓨터의 모니하면데 실제로 공격 가능한 건 목욕에도 모니하면데 실제로 공격 가능한 건 목대로 있다. 것이 들어있는 하나 뿐으로, 본세가 들어있는 모니하만 공격할 수 있습니다.빨간색 모니하는 1리고 본석 + 업어졌을 때는 당에서 및 개의 7 등 같은 가 속이오로는데데, 따가 세 빨갛게 됩니는 것이 존재 빨리 공격하지 않으면 때 할 수 없는 처가 공격을 받게되므로 가능을 계속 공격하다합니다. 본체를 계속하게 공격하면 모든 것이 파고되면서 거나 로봇이 나는무네이 의해 달라고 있다. 전부 달라서 피하면 됩니다. 다만 네이 의해 달라가 가를 얻어 다. 전부 달라서 피하면 됩니다. 다만 네이 의해 달라가 가 함은데 가의 축제되니 됐다. 부를 가르게 이 의해 달라가 있습니다. 그것은 전복 보다.

나 앱을 보고 방향을 잘 조절해야. 합니다. 1 와이는 그냥 공개만 하 던 0.2 는데 실수로 공개반일을 수 있으 나 최목에테 그덕은 불가능을 준 비하자 맞을 때라다 사용해야 한 니다. 악정은 전격에 존대만 계속 씨도 이렇 수 있을 것입니다.



の東岸湖

유적(選跡, Ruin)

드디어 마지막. 하지만 갱도의 보스를 클리어 했다고 바로 을 수 있는 건 아닙니다 각 자역에 있는 기념비를 조사해야만 유적으로의 입구가 열 립니다.





이것이 기계비

美山市四 公里別

입구 근처의 리코의 메시지에 의하면 역시 라그을에는 고대문명이 있었다고 하지만… 이건 문명 보다는 거대한 생체조적이라고 하는 게 더 어울리는 의상한 곳… 들어갈수록 변화하는 리코의 메시지를 잘 읽어보면…

다이니인(アイメニアン, Olmenian), 라 다이나인(ラ・ディメニア ン, La Olmenian), 소다이나인(ソ・ディメニアン, So Olmenian)

결합치: 22 / 67 / 124 , 24 / 70 / 128 , 26 / 73 / 132



공격 방법과 이동 특성은 숲의 부마와 동물의 사고와 다를 게 전혀 없는 작들 하지만 소 디메니만은 한가지 특징이 있는데 바로 해비 아택을 맞 취모 말려나지는 않는다는 점입니다.

하지만 그 와에는 전부 같으니 똑같이 싸우면 됩니다. 디메 니안은 화염계, 라 디메니안은 냉기, 소 디메니안은 전격계 가 잘 통합니다

벌크로(パルクロー, Bulclaw) 벌크(パルク, Bulk) 크로(クロー, Claw)

결합치: 24 / 70 / 128 (벌크로), 6 / 43 / 92 (크로)



발크로는 하나의 발크와 여러 마리의 크로가 합체한 형태로, 다가와서 덮치는 공격을 합니다. 발크는 발크로 에서 분리되지 않는 한 절대로 나오지 않지만 크로는 여러 마리가 떼를 지어 나오는 경우가 많습니다. 코로는

물 속에서 해엄하는 것처럼 이동해와서 근접공격을 하는데 높이에 따라 공격할 수 없기도 합니다. 전부 화염계가 잘 통 하므로 라포이에를 사용하면 좋습니다.

다크건너(ダークガンナ, Dark Gunner)

경험치: 20 / 64 / 120



자기가 소금쟁이라는 듯이 물 유를 0 통하다가 받으로 공격합니다. 받을 쓰기 위해 눈이 밖으로 나왔을 때가 아니면 대마지를 받지 않으니 주의 하지만 테크닉이나 엑스트라 어택은

통하며, 얼려버리면 그냥 대이자를 입습니다. 여러 마리가 동시에 나오는 경우가 많고, 다른 책과도 같이 나오므로 상 당히 까다로운 존재. 특별한 약점은 없으나 바타계로 얼리 는 것이 유리

데스건너라는 변종이 있습니다(레어 몬스터)

델세이바(デルセイバー, Delsaber)

경험차: 25 / 72 / 130



유적 안에서도 상당하 까다로운 상 대 갱도의 시노비트와 비슷하게 접근 해서 공격하고, 멀리 있을 때는 갑자 가 습격해옵니다. 다가 접근 공격은 3 연속 공격이므로 맞고 쓰러지지 않는

다면 오하려 손해. 한기지의 콘 목장은 방어를 한다는 정 그 래서 정면의 공격된 대부분 막아냅니다 게 방어 도중 옆으 로 돌아가서 공격하는 게 가장 효과적입니다. 약점된 냉기 로, 열려서 공격하는 것도 하나의 방법.

카오스 소서라(カオスソーサラー, Chaos Sorcerer)

경험치: 24 / 70 / 128



사라졌다 나타났다 하면서 테크닉을 써서 공격해옵니다. 사용 테크닉은 라포이에, 기비타, 레스타, 옆에 있는 코리스탥(?)을 없애면 테크닉을 쓸 수 없지만 그보다는 본체를 공격해서 빨

리 없어는 게 효과적 기 바타는 피할 수 있지만 라포이에는 피하는 게 불가능하므로 이에 태크닉을 쓰지 못하게 멀리 떨어지는 것도 좋습니다 그 의에는 공격을 하지 못하니 주 면의 다른 적을 모두 없어는 걸 우선으로 해야 합니다.

다크 幽라(ダークベルラ, Dark Beira)

결활치: 28 / 76 / 136



거대한 동상의 모습 그리기 때문에 멀리 떨어지면 안전! …하지는 않으니 주의해야! 합니다. 로켓 편치(?)로 거 리기) 떨어도 공격하기! 때문 그러므로 준비동자을 보고 피해야! 합니다. 가까

이 가면 당연히 근접공격을 하는데 위력은 강하지만 느리오로 뒤로 돌아가서 공격하는 게 유리. 아니면 총으로 멀리서 공격해도 좋습니다

카오스 브림가(カオスブリンガー, Chaos Bringer)

경험치: 24 / 70 / 128



유적의 적 중 최강 얼리 있을 때는 돌 진(이반엔 진짜 물진…)해오는데, 이 공 격에, 맞으면 혼란상태가 되므로 주의해 야 합니다(이 때문에 필지는 레벨50인데 도 도덜에서 사람한 적이 있습니다). 그 밖에도 일반 근접공격이 있고, TP를 빼 앗는 특수공격과 즉사(또는 엄청난 대이 지)공격도 해옮니다. 기까이에서 옆으로 들어가서 공격하는 게 효과적 얼리는 것 도 좋습니다(냉기에 약하지는 않지만)

<u>- 口크 聖스(ダーク・ファルス, Dark Falz)</u>:

대명의 라스트보스 …여야 하는데 어찌된 일인지 평화로운 분위기에 적이라고는 아무 것도 없습니다. 일 단 중앙의 거대한 바삭에 다가가면…

첫 번째 형태

이<mark>격 다크 팔스는 모습을 드러내지 않고 주변에는 이</mark> 상한 것들만 잔뜩 있습니다. 이것들과 닿으면 대미지를 입는데, 연속해서 맞기 쉬우니 꼭 화복약을 준비해야 합니다(테크낙은 쓰기 전에 죽게될). 그리고 이것들 중 공격이 가능한 건 가운데 보라색의 불꽃이 보이는 것 뿐 접근 공격으로는 오히려 맞기 쉬우니 라바타나 총 을 사용하는 게 좋습니다. 어느 정도 없어다보면 다크 팔스는 본모습을 드러냅니다.

두 번째 형태

다고 팔스는 매우 크지만 네 방향 끝에 있는 머리밖에 대미자를 입지 않습니다. 머리에서는 조금 전과 같은 조그만 물체를 발사하고, 그밖에도 불과 냉기의 공격을 하는데, 하나하나는 크게 강하지는 않지만 냉기에 의해 얼어버리거나 여러 대를 연속해서 맞으면 거의 죽

개되므로 스케이프 등 을 준비하는 거 좋습니다. 다고 팔스는 계속해 서 이동하므로 역시 점 보다는 총이 좋을 것입니다. 온라인에서는



이렇게 같일 수도 있지만 별 문 제는 없습니다

세 번째 형태

본격적으로 강해진 다고 팔스, 가장자리에 불어서 이 중하며 슬로우의 공격과 불, 생기 및에 의한 공격을 합니다. 불은 정면, 생기는 약간 옆에서 공격하므로 활을 할 때 피해야 합니다. 보통 슬로우 ▶ 불 ▶ 생기 ▶ 빛 공격을 하므로 슬로우 상태를 치료하면서 옆에서 총을 쏘다가 생기공격이 나올 때 정연으로 이동, 그라고 빛 공격은 이무 방향으로나 조금 이동해서 피하면 됩니다. 및 공격은 매우 감하므로 빛 내심을 충분히 울려야 하며, 전부 피하는 건 매우 힘들기 때문에 화목악과 스케이프 등을 넉넉하게 준비하는 것이 좋습니다.

…그러나

노일에서는 애플로그로 이어지지만 하드 이상에서 는 그렇지 않습니다. 마지막의 진정한 형태를 이겨야만 비롯소 애플로그를 볼 수 있는 것입니다. 이 마지막 형 태는 새 번째 형태와 비교할 수 없을 정도로 강합니다.

마지막 형태는 몸이 반짝일 때는 대미지를 받지 않기 때문에 공격 찬소 자체가 애우 적은데, 그나야 공격 찬 스에 저 얼리 떨어져있는 경우가 않으므로 총을 쓰는 게 좋습니다. 다크 팔스의 주 공격수단은 높이 올라가 서 빛의 탄환과 그랜츠로 공격하는 것 빛의 탄환은 달 리면 파함 수 있지만(벽에 닿지 않게 주의) 그랜츠는 절 대로 피할 수 없으므로 유닛을 사용해 빛의 내성을 높 여야 합니다(최소 25이상). 그리고 내려와서는 직접공 경을 하는데, 범위가 넓고 매우 강하므로 내려왔다고 비로 공격하지 않고 일단 달리면서 상태를 저커보는 게 좋습니다. 어느 정도 대미지를 입하면 새로운 공격패턴 이 나타나는데, 한 플레이어(오프리인에서는 역시 무조 건 자신)와 다크 팔스가 연결되는 것으로 이때 다코 팔 스튜 공격하면 그 플레이어가 대신 대미지를 받으므로 공격하면 안 됩니다. 연결되어 있는지는 미니맵을 보면 알 수 있습니다. 공격패턴 자체는 단순하므로 공격을 피하면서 계속 공격하면 이길 수 있습니다. 적어도 한 방에 죽는 레벨이라면 더 레벨을 높이길 바랍니다(아니



진정한 전투의 시작

면 스케이포 돌로 때 우인가, 또한, 안드 로이드라면 희복에 한계가 있으므로 오 프라인에서는 필연 적으로 스케이프 돌 을 많이 준비해야 합 니다.

퀘스트

꿰스트란?

PS4를 해봤다면 기억하겠지만, 스토리에 관계 없이 한터즈 길드에 들어오는 외뢰를 해결하고 돈을 받는 시스템이 있었습니다. PSO의 훼스트가 바로 그것입니다. 한터즈 길드에 들어오는 민간인외 외뢰를 해결해주고 나서 보수를 받을 수 있습니다. 초반에는 돈이 부족하므로 훼스트를 하는 게 유리하며, 한 지역을 클리어하려면 먼저 그 지역의 훼스트를 전부 플리어 할 정도의 레벨이 되어야 하므로 가급적 훼스트를 모두 플레이하는 것이 좋습니다

레스트를 하는 방법

한터즈 길드의 카운터에서 레스트별 대강의 내용과 총료 시의 보수를 알 수 있으며, 마음에 드는 레스트를 선택하면 해스트가 시작됩니다. 의 리주에게 상세한 설명을 들은 후 라그울에서 의뢰를 해결하고 돌아와 깁드의 카운터에서 보수를



대기에서 웹스트를 선택

받는 것입니다. 의뢰를 중 하으로 받는 건 헌터의 규 정상 금지되 어 있으므로, 웨스트 도충 에 다른 웨스

트를 하는 것은 불가능하지만 퀘스트를 취소하는 전 가능합니다.

다유로드 레스트

초기의 웨스트의 수는 한정되어 있습니다. 하지만 온라인에서 웨스트를 다운로드해서 새로운 웨스트를 즐기는 것도 가능. 방법은 온라인 접속시 서비 선택화면에서 다운로드 서비를 선택하는 것으로, 1월 10일 현재 아직 서비스되지 않지만 꿈실시할 예정이라고 하니 기대해도 좋을 듯.

안 번 했던 퀘스트를 다시하자

멜세이버의 검이나 웨폰즈 가입 등은 웨스트가 아니면 불가능한데, 한 번 클리어했던 웨스트는 다시 할 수 없습니다. 하지만 기본적으로 준비되 어있는 21개의 웨스트를 전부 큘리어하면 클리 어했던 웨스트라도 다시 즐기는 것이 가능. 반대 로 생각해보면 웨스트를 전부 클리어하지 않으면 웨폰즈 가입이나 텔세이버의 검을 만드는 일 등 은 불가능하므로 레어아이템을 수집하려면 전 웨 스트 클리어는 필수라고 할 수 있습니다

퀘스트 일람

전투의 7日本歌いのいしずえ、Battle Tramme)

의력주 : 조사원 지도

내용: 현재 맛수 카난이라는 현태에게 라그을 조사를 의료했지만, 조사 예정시간을 훨씬 넘겼으며 어떤 사고가 있었을저도 모르니 그를 찾아서 데려오는 것

보수 • 500메세타

에리어 : 숲1

동행자: 키릭(HUcast)

일단 뒤에 있는 카릭과 대화한 후 다시 지도와 대화하면 상세한 설명을 들을 수 있습니다. 그후 숲에 가서 앗슈를 찾아내면 OK. 에라여 맵을 보 면 파란색으로 앗슈가 표시되며, 어차피 길은 하 나밖에 없으므로 계속 진행하면 만날 수 있습니 다. 만난 후에는 그 방에 있는 데이터 디스크를 얻고 모든 적들을 물리친 후 다시 앗슈와 대화하고 옆에 있는 게이트를 통해 시티로 가서 의뢰주 와 대화하면 웨스트는 종료됩니다.

이 해스트는 커릭에게 여러 가지를 배우는 것 이 주된 목적으로 중간중간에 전투 방법 동을 가 로쳐줍니다 또한 여기서 NPC는 플레이어를 따 라다니다가 적이 가까이에 오면 공격한다는 NPC 의 특성을 이해하면 좋습니다.

키력이 혼자서 적을 없애면 경험치를 받을 수 없으므로 총을 준비하는 개 좋을 것입니다. 일단한 대 때려놓고 접근하면 키락이 알아서 공격하고 플레이어는 80%의 경험치를 손쉽게 별 수 있기 때문입니다(근정무기라면 위험)

計画量学 ロルマラグオルの大地主、Claming a Stake

의용주 : 라프인 이동

내용 · 라그울의 토지를 다른 사람보다 먼저 치조해서 대 자주가 되는 걸 꿈꾸는 아버지 학론을 데려오는 것

보수 : 700에세타

애리어 : 숲1

숲의 지도에 익숙해지기 위한 레스트로 보면 될 것입니다. 이번에는 동행자가 없으며, 앞의 레 스트에서 익힌 내용을 연습하면 좋습니다.

역시 라톤은 파란 세으로 표시되며, 업구와 가까운 곳에 있으므로 찾는 건 어렵지 않습니다. 그와 대화하면 무섭다면서도 돌아가는데는 조건이 있다며 3개의 캡슐을 찾아오라고 합니다. 캡슐은 바닥에 떨어져있으며, 앞의 베스트의 디스크처럼 빛나고 있으니 찾는 건 어렵지 않습니다. 적들과의 전투에서 큰 피해를 입지 않게 주의하면서 모든 캡슐을 찾아서 그와 대화하면 베스트 종료.

이 웨스트에는 웨폰즈 멤버가 있으며, 메디컬 센터 앞의 소년이 바로 그 멤버입니다.

강철의 마음(網の心, Magnitude of Metal)

의뢰주: 상인 가른

내용 : 라그울에서 발견한 상품가치가 있는 어떤 물건을 노중에 어떤 안드로이드에게 전부 빼앗겼으며, 그걸 다시 찾아오라는 내용

보수: 500에세타

애리어 . 숲1

동행자· 엘레노아 카뮤엘(RAcaseal)

가론은 상품을 운반하다가 빼앗긴 레인저에게 상세한 설명을 들으라고 합니다. 그 레인저는 그 것이 마그라고 하며 마그에 대해 이런저런 생각 을 하다가 안드로이드에게 마그를 빼앗겼다고 합 니다.어쨌든 이번 쌔스트는 마그에 대해 배우는 퀘스트 먼저 에리어멥에서 녹색으로 표시되는 엘노이를 찾은 후에 마그를 찾기 위해 숲을 살살 이 뒤지면 됩니다. 그리고 그동안 엘레노이는 키 럭이 전투에 대해 조언해주는 것처럼 마그에 대해 설명해줍니다. 마그를 찾으면 쌔스트 종료

제감약 관サイフの組、The Value of Money)

의퇴주 : 현터 기절의 이내

내용 : 조금이 라도 좋은 무기가 있다면 바로 구말해버리 는 당비기인 남편을 설득해달라는 것

보수 300에세타

에리어: 시타

앞의 3개의 웨스트를 클리어하고(이후의 모든 웨스트도 마찬가지) 숲의 드래곤을 이긴 후에 동장하는 웨스트 복이하게도 시티 안에서 모든 일을합니다. 그냥 무기점에 있는 기젤과 대화하는 것으로 해결되는데, '모르겠다', '그렇게 말하는데는 조건이 있으니까' 순서로 선택하면 됩니다(그 후에는 기젤과 아내를 왕복하면서 대화). 선택을 잘 못했을 경우에는 길드에 있는 아내에게 가서 대화한 후 기젤과 대화하면 다시 선택할 수 있습니다. 또한, 이 웨스트의 총독의 방입구 근처의 남자는 웨폰즈의 멤버입니다.

마이오니아2 산편,국イオニア 2 新聞, Journalistic Pursuit)

의미주: 여성기자 늘

내용 저널리스트로서 라그움을 취재하려고 하는 높을 보호 보수: 1200페세타 에라이 . 숲1 ~ 숲2

동행자, 높 라네일(HUnewearl)

목적은 숲2에 있으므로 숲1은 길만 찾아서 가도 좋습니다 숲2에서는 숲1에 비해 적들이 많고 강하므로 더 주의해야 할 것입니다. 숲2의 어떤 방에서 기상관측용 단말기를 발견할 수 있으며 이걸 조사하면 웨스트 종료. 하지만 스위치를 찾아야합니다. 스위치는 그 옆방에 있습니다

문에만 되어트

債色いフェイク、The Fake in Yellow)

의뢰주: 생물학자 기루스의 조수

내용 : 라그용의 원생생물을 연구하다가 사리진 기후스를 찾는 것.

보수: 800메세타 에리어 : 全1

이 퀘스트의 적들은 모두 라그 라피입니다 따 라서 전투도 어렵지 않고 아이템도 많이 얻을 수 있으므로 저례뱀에서 적당한 훼스트입니다. 퓰리 어 방법은 약간 복이한 라그 라피를 찾아 대화하 는 것으로, 처음에는 도망가지만 계속해서 대화 하면 됩니다

대자마 부르는 소리

(大地の呼び登、Native Research)

의화주 : 연구조수 엘리시아

내용 연구를 위해 라그용 원생생물의 데이터를 채취하는 것

보수: 2500에세타 에리어: 숲1 숲2

숲의 모든 종류의 몬스터와 싸워 이기는 것이 목 표입니다. 하지만 20분의 시간제한이 있어서 쉽지 만은 앉습니다. 돌아다니면서 부마, 라그 라피, 모 네스트, 세비지 울프, 힘데배어를 쓰러트리면 되 는데, 그 방에 있는 같은 종류의 모든 책을 없어야 데이터용 얻을 수 있습니다. 숲2의 모든 방을 돌아 다니면서 모든 책을 몰리치면 간단히 종료

통곡의 요(體學の意, Forest of Sorrow)

의퇴주 : 연구조수 엘리시아

내용 • 데이터에 대해 납독할 수 없어서 직접 가서 조사를 하는 이런 사이를 보호

보수: 1500메세타

에리어 . 숲1 → 숲2

동행자 . 엘리, A Or(FOrmarl)

앞의 웨스트플 클리어한 후에 선택할 수 있습 니다. 목적은 할대베어이므로 숲2로 가야 합니다. 어떤 장소에 가면 새끼 할테베어가 있는데, 대화 하면 도망가버립니다. 그 후 기상관측은 단말기 를 조사하고 다시 한 번 새끼 힘데베어를 찾으면 클리어.

コ社・스書望グラン・スコール , Gran Squal()

의퇴주 : 여행 대리점 점장

내용 , 라그음의 대폭발 전에 라그용로 출발한 그란 , 스 콩호의 생존자 탐색

보수·1000메서타 에리어 숲1 ~ 숲2

동행자: 버니(RAmar)

일단은 숲! 에서 녹색으로 표시되는 버니를 찾아 야 합니다. 그가 없으면 잠긴 문을 열 수 없기 때문 입니다. 버니와 함께 있을 때 문 앞에 가면 문이 열 리며 앞으로 진행할 수 있습니다. 어쨌든 그 후에는 숲2에 가서 보스로의 게이트가 있는 장소에 가서 파 란색으로 표시되는 어떤 사람에게 가면 클리어.

역마의 역을 기惡度の食物, Addicting Food

의의주: 트레카

내용: 단 것을 찾이라!

보수: 1500에서타

예리어: 동굴1 → 동굴3

이번 웨스크는 동국의 웨스트로 당연히 드래 곤율 물리치고 동굴에 갈 수 있어야만 선택할 수 있습니다. 어쨌든 동굴로 가서 애리어 3까지 가 면 어디선가 단 것의 냄새가 나는 걸 알 수 있습 니다. 계속해서 탐색하면 3자매를 발견할 수 있 는데, 이동은 사실 빵 만드는 적인이 아니라에서 케이크3차메라고 합니다. 어쨌든 이곳에서 케이 크를 갖고 돌아가면 OK

AI라인 산투(濟文左花幢, The Lost Bride)

외뢰주 : 여성포스 사실

내용 화복약을 너무 많이 먹어서 비만이 된 시설 결혼

을 위한 다이어도 작전! 보수 25000에 세요?

에라어 동굴1 -동굴2

동행자, 사실(FOmarl)

전투에서는 필히 회복약을 먹게 됩니다. 하지 만 그것을 너무 많이 먹어서 비만이 된 시실. 이 래서는 약혼자와 만나는 것조차 불기능. 그래서 되도록 회복약을 먹지 않고 전투를 해서 살을 때 고싶다고 합니다. …라는 황당한 이유로 어쨌든 동궁2의 무지개의 방까지 시설을 데려가야 합니 다. 물론 회복약을 적게 먹어야하므로 시실을 공 격받게 하면 안 되는데, HP회복약 뿐만 아니라 TP회복약까지 먹으니 꼭 촛유 준비해야 할 것임 니다.

주외할 정은 전투를 하다가 적들이 갑자기 사 방에서 돗장해 포위되면 메우 위험하므로, 가장 자리에서 총으로 전투하는 게 좋다는 것입니다.

비밀의 전달됐는 ミッの届け物, Secret Delvery)

의뢰주, 연구조수시본지

내용 : 라그용의 지하의 누군가에게 어떤 물건을 적해준다.

보수: 4500에세요

에라어: 동굴1 · 동굴2

이 해스트는 동굴의 테스트 중 난이도가 높은 것 중 하나로, 50분의 제한시간이 있습니다(하드나 배리하드는 시간이 더 짧습니다). 50분이면 길어 보이겠지만 적들이 강하고 많이 나오므로 그렇지 만도 않습니다. 어쨌든 동굴2의 어떤 곳에 있는 엘 레노아에게 이 물건을 갖다주면 종료로, 중간에 동굴1에서 어떤 RAcast와 싸우게 됩니다(EM-05 선택). 또한 동궁2에서도 RAcast와 2번 싸우게 되 는데(엘레노아를 발견한 후 무지개의 방을 지나가 야 함), 이들은 매우 강하므로 레벨이 낮다면 싸우 가 전에 방 밖에 게이트를 만들어서 만약의 사태 에 대비하는 것도 좋습니다. RAcast와 2번 싸운 후에는 엘레노아에게 갈 수 있는 길이 열리므로 그 후엔 문제없이 클리어할 수 있을 것입니다.

三部이보 で空間がレイブ家の教事、The Grave's Butler)

의화주: 마사 그레이.브

내용 : 항망뿔명된 그레이보 가의 집사, 브랜드를 찾는 것

을 도와준다.

보수: 3500메세타

에라이 동골1 4동골2

芸智자・Diski(FOmarl)

다른 퀘스트에는 볼 수 없었던 메시지 캡슐(리 코의 메시지가 들어있는)이 이번 훼스트에서는 등장하는데, 이는 브랜트의 멕시지, 이 메시저를 빠짐없이 조사하는 게 목적입니다. 계속해서 메 시지를 조사하면 풀리어로 동국2의 폭포의 방에 서 종료됩니다.

들아오지 않는 폭포 (舞らずの灘、Waterfall Tears)

의목투 : 여성현터 크로에 - 웨인즈

내용 실종된 한터를 찾아낸다

보수 · 1800대세타

에리어: 동굴1 +동굴2

그레이브 가의 집사를 끊리어 한 후에 선택 가 능합니다.돗궁에 들어가자마자 갑자기 숨격해오 는 2인의 헌터, 그 중 하나는 크로에와 똑같이 생 겼습니다.. 어쨌든 이 들을 물리치면 도망가버림 니다. 그 후 계속해서 앞으로 나아가 동국2의 폭 포의 방에 가서 아니를 찾으면 종료.

量可可の四(ブラックペーパー、Black Paper)

의희주 : 여성헌터 크로에 - 웨인즈

내용 현태 실종사건의 흑막인 블랙페이퍼를 잡아라

보수· 2000여서 타

에리어: 동굴1 ~동굴3

위치는 동국2의 폭포의 방, 그곳에 가면 크로 예와 불랙 페이퍼가 있지만 곧 도망가버리고 그 의 부하와 싸웁니다. 그는 장도를 사용하므로 총 으로 더 멀리서 공격하면 안전하며, 그를 이긴 후 동굴3에 가서 다시 불랙 페이퍼를 만납니다 이 번에도 도망가는데, 이 방은 두 갈래 길의 방으로, 오른쪽이 옳은 길입니다. 길을 따라 계속 가면 다 시 블랙 페이퍼를 발견할 수 있으며 또 그의 부하 와 싸웁니다(세이버를 들고있지만 바타도 사용 하므로 가만히 있으면 당합니다), 그와 싸운 후에 다음 방에는 크로에가 있으며 그녀는 플레이어가 두 명의 호위를 없앤 덕분에 자신이 불랙 페이퍼 를 쓰러드릴 수 있었다고 합니다. 그 후 길드에서 보수용 받으면 플리어

마음의 영태心のかたち, Knowing One's Heart)

의뢰주: 에리 비슨

내용: 파이오니아님의 친구인 감소의 해요. 그는 살아있을까?

보수: 3500메세 메리어: 갱도1

돗해자 : 에리(FOnewear!)

갱도 레스트로, 동굴을 클리어해야 플레이함 수 있습니다. 개도에 들어가서 길을 따라 계속 가 다보면 계속해서 칼스에게 메일이 읍니다. 처음 에는 위험하다면서 절대로 오면 안 된다고 하지 만, 조금 후에는 정반대로 지금까지는 농담이었 으며 안전하다고 합니다. 그리고 그 후에는 '그대 로 가면 개도로의 입구가 있어. 거기로 들어와 줘' 라는 메일이 오는데… 이미 갱도 안인데 이런 메일이라니….굉장히 수상하지만 어쨌든 더 들어 가면 본격적으로 적들이 나오기 시작합니다. 그 래도 메리는 총을 갖고있으므로 길칙은 상대함 수 있을 것입니다(쓰러트리기만 가능, 공격력은 기대하지 말 것), 그리고 조금 더 가면 다시 오면 안 된다는 메일…, 그리고 끝에 가면…,

오스토백에의 연귀オスト博士の研究, Dr. Osto's Researchi

의회주: 박사 3인

내용: 파이오니아(의 과학자인 오스토박사의 연구 데이

En를 찾는다.

보수: 5500에세타

에라어: 갱도2

동활자: 수(Hunewearl)

이번 퀘스트는 시작부터 갱도2입니다. 먼저 원 쪽으로 조금 들어가면 어떤 자가 길을 막는데, 간 단히 물리치고 나아가면 수를 만날 수 있습니다. 그녀는 같이 조사하자고 하면서 마음대로 동료가 되어주는데, 거정할 수는 없으니 같이 다니게 됩 니다. 그 후에 갈 수 있는 곳이라고는 잠겨있는 문 하나밖에 없습니다. 그곳으로 가면 수가 문을 열어주고 계속 나아갈 수 있게됩니다.

적들에 주의하면서 계속 가다보면 어떤 사람이 있는데 대화해도 아무 것도 얻는 건 없으니, 옆의 문으로 계속 나아갑시다. 그리고 끝까지 가면 침 퓨터가 있고, 여기에 박사에게서 받은 디스크를 사용하면 종료

晋中型 昼閉ざされた扉,Unsealed Door)

외퇴주, 박사 3인

내용 : 오스토박시의 연구대이터에 기록되어있던 #772의 확인

보수: 5500메세타

아리어: 갱도2 동행자, 몹(RAcast)

역시 앞의 캐스트를 해결해야만 선택할 수 있 습니다. 이번 웨스트의 지도는 앞의 퀘스트와 동 일합니다. 일단 앞의 퀘스트에서 컴퓨터가 있던 장소까지 가야하며, 그곳에 가면 갱도의 위에 있 는 지하수도를 조사해보라는 매시지를 받습니다.

그 후에 전송장치를 찾아 개도1로 갑니다. 여기 서 계속 나아가면 원래 갯도2로 가는 전송장치가 있어야 할 곳에 저하수도로의 전송장치가 있습니 다. 그리고 이곳으로 들어가면 데 - 품 - 레가 기 다리고 있습니다. 8772라는 건 데 - 플 - 레였던 것입니다. 갱도에서 이 캐스트를 할 정도 레벨이 면 데 - 볼 - 레와의 전투는 간단합니다. 하지만 지금은 혼자가 아니라 묶음 보호해야만 하므로 상당히 레벨이 높아야 합니다. 물론 품은 한 방에 죽지 않으므로 맞을 때마다 레스타를 써주면 되 지만 안드로이드는 그것이 불가능하므로 스타 아 토마이저를 쓰거나, 그것도 없다면 대신 맞이주 기를 해야만 할 것입니다. 다른 것은 신경쓮 것도 없고 독의 구슬과 축수를 몸이 맞지 않도록 해야 하는데, 독의 구승은 앞에서 대신 맞아주면 되고 축수는 뗏목에 올라탈 때 몸보다 앞쪽에 있으면 됩니다 그리고 안드로이드라면 어두워지기 전에 빨리 즐리어 해야합니다. 레이저로부터 몸을 피 하게 하는 것이 쉽지 않기 때문입니다

박세의 승계인 육방

(博士の思かな教徒, Doc's Secret Plan)

외력주: 본타규박사

내용 : 새로운 무기를 만들기 위한 실험에 협력.

보수: 9000애새타 애리어 : 유적1

동행자 엘레노아(Racaseal)

엘레노아와 같이 유적에 들어가 지정된 장소에 서 전투를 하면 되는데, 장소가 유적이니만큼 적 들도 매우 강하고, 방의 중앙에서 싸우게 되므로 집중공격을 받기 성습니다. 특히 열래노아가 죽 으면 이 웨스트를 처음부터 다시 해야하므로 엘 레노아를 보호해야하며, 헌터라면 대검이나 장도 를, 레인저라면 산단총을, 포스라면 라포이에와 라바타를 이용해 적들을 한꺼번에 공격하는 게 좋습니다. 모든 데이터를 수집한 후에 박사에게 가면 어떤 소재을 가져다주면 새로운 무기를 만 들어수겠다고 합니다. 이 웨스트 이후에 데세이 버와 시노비트에게서 각각 멤세이버의 오른손과 시노비트의 양손을 얻을 수 있게되며, 나중에 박 사에게 이 아이템들을 갖다주면 텔세이버의 검과 시노 블레이트를 얻을 수 있습니다

인터의 오른型ハンターの右手、Seek my Master)

의뢰주: 안드로이드 시노

내용: 헌터 중에서도 유명한 '호도(東기)' 조크의 실종

그를 찾아내는데 협력을

보수: 6000에세타

에리어 : 유적1 → 유적2

동행자: 시노(RAcaseal)

역시 적들이 강하므로 충분히 추의하지 않으면

금방 포위 당해 곳격받게되니 척들이 정근하지 못하게 총음 쓰는 게 좋습니다(자신은 피할 수 있 어도 시노가 공격당하니), 위험함 때는 방밖으로 나가는 것도 좋은데 시노는 따라오다가 맞음 수 도 있으므로 다가가면서 레스타를 써주면 좋습니 다. 유석2에서 길을 따라 가면(결국은 하나밖에 없음). 조크의 칼인 카무이를 얻으며, 계속해서 길을 따라가면 조크의 동료로 보이는 자물 볼 수 있습니다. 거기서 조금만 더 가면 조크가 있는데 다가가면 적들이 많이 나오므로 주의해야 합니다. 적들을 모두 물리치고 조크와 대화하면 종료.

경은 곳으로부터 오는 갓해나 이휴 8 등이, From the Depths)

의력주: 비서 아이린

내용 : 라그용의 지하에 발생한 대규모 지진으로 안해 목

아오지 못하는 주시대를 구조

보수 : 8000메세타

에리어 : 유적2 +유적3

동행자 : 잇슈(HUmar)

유적에 들어가자마자 일어나는 지진. 뭔가 불 갈한 예강이 들지만 그렇다고 돌아갈 수도 없으 므로 앞으로 나아갑니다. 조금 가면 2인의 헌터 가 쓰러져있는 곳에 가게되는데, 가까이 가면 갑 자기 사라져버립니다. 그 다음의 방에도 두 명의 헌터가 있지만 역시 대화하면 바로 사라져버립니 다. 어찌된 영문인지는 알 수 없지만 앞으로 나아 가는 것밖에 다른 같은 없으므로 계속해서 앞으 로 진행합니다. 한 방에는 포스가 한 명 있으며 대화하면 자신이 왔을 때도 조사대는 이미 없었 다고 하면서 계속해서 어떤 소리가 들린다고 함 니다. 계속 대화하면 포스는 갑자기 공격해오며 적들도 나옵니다. 포스와 적들을 모두 몰리치면 포스는 온데간데없이 사라지고 길이 열립니다. 어찌할 도리가 없으니 계속 나아가면 계속해서 저진이 발생합니다(지진이 일어나는 방향이 길 로 유적3으로 감수 있습니다). 유적3에서는 앗 슈를 만날 수 있습니다. 그와 만나자마자 책들이 나타나는데, 전부 물리치면 앗슈는 플레이어를 보고 '다른 자동과 달리' 괜찮은 것 같다고 합니 다. 하지만 방금 전의 이야기는 농담으로, 조사대 는 전멸이라고 하는데 그 후 앗슈는 어떤 방에 있는 비석이 원인인 것 같다고 합니다. 하지만 이 곳은 워프를 통해서만 갈 수 있는 곳. 설상가상으 로 워프 게이트는 레이저 펜스로 막혀있어서 곳 곳을 돌아다니면서 레이저 팬스를 해제해야 합니 다(총 3개). 모든 길을 전부 가면 모든 레이저 팬 스물 해제항 수 있을 것입니다. 비석 옆의 컴퓨터 를 조사한 후 잠시 걸어나오면 앗슈와 헤어집니 다. 그러면 경도에 가서 보수를 받으면 됩니다.

본격적인 온라인 모드

온라인 접속에의 험난한 역사

먼저 DC로 인터넷을 쓸 수 있도록…

DC는 일본의 세가 프로바이더에 접속한 후에야 인터넷을 사용할 수 있도록 되어있습니다. 초기에는 국제전화로 가능했지만 지금은 그게 불가능해 그야말로 그램의 떡, 하지만 편법이 있으니… 바로 미국에 발매된 DC의 팩스포트를 야용하는 것입니다. 복미판은 자신이 이용하는 프로바이더의 정보만 입력하면 바로 인터넷을 사용할 수 있습니다. 하지만 지난 6월 발매된 어떤 것을 이용해도 구동되지 않기 때문에 MOD침이 있어야했습니다. 그러나 8월 말 공개된 또 다른 미국의 DC용 웹브라우저, 이것은 MOD침이 없어도 작동하므로 이걸 이용하면 인터넷을 사용할 수 있었습니다.

ISAO NET

그러나 문제는 다른 곳에서 발생했습니다. PSO 를 포함한 대부분의 온라인 게임은 ISAO NET의 ID가 DC 본채에 저장되어있지 않으면 온라인 서비 스를 받을 수 없는 것입니다. 그 때문에 인터넷을 쓸 수 있다고 해도 사실상 온라인 게임을 할 수 없었습 니다. 그러던 중에 2000년 11월, 역사적(?)인 사건 이 발생했으니, 바로 드림패스포트 for PC가 2.0으 로 버전업된 것. 원래 드림패스포트 for PC는 DC와 마찬가지로 전화점속 전용의 소프트였습니다. 하지 만 2.0이 되면서 LAN으로도 접속할 수 있게 되었 습니다. 즉 국내에서도 접속 가능하게 된 것입니다. 그래서 드림패스포트 for PC를 이용해 ISAO NET 에 가입해 ID를 발급 받을 수 있게 되었습니다. 하 지만 그 ID를 DC 본체에 저장하는 방법은? …방법 은 간단했습니다. 미국 웹브라우저를 이용해 수동으 로 ID와 관련 정보를 저장하는 것. 미국 웹브라우저 는 프로바이터 정보를 DC의 '세가 프로바이터' 항 목에 저장하기 때문입니다. 그게 아니면 DC용 드림 패스포트3의 '유저 정보 복구' 기능을 이용해 세가 프로바이터의 정보를 본채에 저장해도 되는 것입니 다 어쨌든 그런 방법을 사용해 세계 여러 나라에서 PSO의 온라인모드를 즐기고 있고, 특히 홍콩의 사 용자는 100명이 들어가는 하나의 불목을 점거하고 도 모자라서 그 옆의 불룩애까지 옮겨올 정도입니다 (HK'나 'CPS' 라는 이름은 보통 홍콩인들이며, 이 들은 대부분 영어를 사용합니다).

그러나 또 하나의 문제

가입할 수는 있지만 문제는 드림패스포트 for PC는 한글 WINDOWS98에서 설치되자 않는다 는 것. 일본 WINDOWS98이나 WINDOWS 2000에서 만 설치할 수 있습니다. 또한 WINDOWS 2000에서는 가끔 제대로 설치되지 않거나 설치 후 제거가 제대로 되지 않는 문제가 있습니다. 어쨌든 ISAO NET의 ID를 발급 받으려면 일본어 WINDOWS 95/98이나 WINDOWS 2000(언어 관계 없음)이 필요합니다.

온라인 접속 방법

되도록 복이판을…

어쀘든 위에 설명한 대로 온라인 접속을 위해서는 ISAO NET의 ID가 필요합니다. 하지만 그건 일본판 PSO에 한정된 것이며, 곧 발매될 복미판 PSO는 ID가 필요하지 않으니 이제 구입하려고 한다면 더 기다렸다가 복미판을 구입하는 것이 좋습니다. 게임의 차이는 없으며 언어 선택으로 복미판에서도 일본어를 입력하는데 문제가 없다고 하는데다가 일본판은 1개월 400엔, 3개월 1000의 이용요금을 내야하는 반면, 복미판은 무료이기 때문입니다. 복미판 PSO는 웹브라우저로 인터넷 사용만가능하게 만들면 됩니다.

인터넷을 사용하자

시중에서 쉽게 구할 수 있는 미국 웹브라우저. 먼저 이걸 준비해야만 합니다. 그리고 DC에서 찬화를 걸었을 때 인터넷을 사용할 수 있게 해주는 프로바이더에 가입해야 합니다. 이 두 가지 준비가 끝났다면 웹브라우저를 시작해 설정을 합니다.

Internet Connection 설정방법 요약

Your Real Name - 사실 사나이나 관계없습니다 User Login - 자신의 통신 ID를 씁니다 인터넷 사용 안 가능하게 하고 드림째스포트에서 다시 설정할 것이 라면 이무렇게나 써도 됩니다.

Password - ロゼウス

Oiel Up Number - 자신의 통신사 전화번호를 씁니다 Backup Number - 비워티도 관계없습니다 DNS1, 2 - 자신이 이용하는 프로바이터에 문의합니다 바워티도 되는 경우가 많습니다.

전부 설정했으면 OK를 누릅니다 그 후에 나오는 것들은 특별히 건드릴 필요 없으니 OK, Proxy는 역시 프로바이더에 따라 다르니 그쪽으로 문의를…. 설정이 끝난 후 SAVE를 누르면 OK. 그 후 드림째 스포트가 있다면 테스트를 위해 드림째스포트를 기 동합니다. 타이를 화면에 'つづきから'가 나오면 성공입니다(없다면 캠콤 격투게임 등의 NETWORK 항목을 이용). 그리고 여기에서 다시 설정을 합니다. L트리커를 누른 후 옵션(オブション)에서 네트워크 정보(ネットワーク情報)를 선택합니다. 그리고 정

보설정(情報設定)에서 유저(ユーザー)를 선택합니다. 드림패스포트2 이하라면 옵션의 프로바이다(ブロバイダー)에서 유저를 선택합니다.

電話番號 - 접속 전화번호 설정.

ログインD・접속에 사용하는 ID 설정 ログインパスワード - 패스워드 설정 ~ DNS - DNS설정으로, 프로바이 대에게 문의를(비워 워도 관계없는 경우가 않음) Proxyサーバー・Proxy를 설정합니다 メールアカウント・메일저버에 접속하는 ID를 씁니 다 한글지원이 불가능하므로 별로 쓸 일은 メールパスワード - 메일제점의 비밀번호를 씁니다 メールアドレス・메일주소를 씁니다

メールサーバー - SMTPArtife 습니다 자세한 것은 메일서비스 제공업체에 문의를 POP3サーバー - POP3서버를 씁니다. 역시 .

그 후 정보를 본채에 저장하면(폐스워드는 저장하지 않을 수 있음) 끝입니다. 이후에 테스트를 위해 전화선 을 연결하고 접속해서 인터넷을 써봅시다(PSO나 드림 폐스포트 등으로). 인터넷이 잘 되면 성공

ISAO NET의ID는?

이미 일본판을 구입했다면 ISAO NET의 ID를 만 들어야할 것입니다 ID를 만듭려면 앞에서 설명한대 로 일본어 WINDOWS에 드립패스포트 for PC 2.0 을 설치해야 합니다. 이것은 개입가 관련 동호회나 www.isao.net 등에서 구할 수 있습니다. 부사히 설 치한 후에 실행하면 모델 또는 LAN접속이라고 나올 것입니다 모델은 전용 전화번호로 접속하는 것이므 로 당연히 LAN접속을 해야하며, 인터넷을 쓸 수 있 어야만 합니다(전화접속으로라도 PPP이용환경이 되 어야 함). 접속한 후에는 양식에 맞게 이름, 후리가나 (이름을 읽는 방법), 주소, 우편번호 등을 기재하고 회 망 ID를 3개 씀니다.그리면 ID@ '''' dricas com' 이 라는 ID와 비밀번호를 받 게 됩니다(????부분은 여러 가지가 있습니다). 그 후 에는 위의 미국 웹브라우저 설정에서 User Login에 ID@ ? ? ? ? , dricas.com' 을 써주고(뒷부분을 꼭 써야 함) password에 발급 받은 비밀번호를 넣습니다 접 속번호는 비워둬도 관계없습니다. 하지만 그렇게 하 면 접속이 불가능하므로 다시 설정을 해야 하는데(전 화번호를 넣었어도 저런 ID를 사용하는 곳은 없으 니), 드림패스포트나 PSO의 WEBSITE 매뉴에서 하면 됩니다 또한, 미국 웹브라우거에서 다시 설정 할 필요 없이, 드림패스포트3의 정보설정에서 세가 (セガ)를 선택하면 인터넷에 접속하면서 유저 정보를 복구합니다. 그러면 쉽게 온라인 개인을 할 수 있음 것입니다(단, 패스포트에서의 유저와 미국 웹브라우

서에서 자신의 접속하는 곳을 설정해줬어야 함, 또한 미국 웹브라우저를 먼저 설정해야만 함).

온라인에 접속하면 시리얼 넘버 임력

먼저 PSO를 구입할 때 들어있던 시리얼 넘비와 억세스 커를 입력해야 합니다. 이는 온라인을 처음 시작할 때만 입력하면 되며, 캐릭터마다 한 번씩 입력해야 합니다. 한 번 입력하면 그 후에는 다시 입력할 필요가 없습니다.

/ 나나, 불록 산태

캐릭터를 선택한 후 ONLINE MODE를 선택하면 먼저 전화요금 등의 주의사항과 함께(브로드밴드 어댑터라면 약간 다름) 사용 프로바이더에 전화를 겁니다. 성공적으로 접속되면 서버를 선택하는데 이 중 JP는 일본, US는 미국, EU는 유럽에 있는서버입니다. 사용 제한 같은 건 없지만 어디에 있느냐에 따라 전송속도가 다를 수 있습니다. 아무래도 가까운 일본에 있는 서버가 더 쾌적할 것입니다서버를 선택하면 그 다음에는 불록을 선택합니다.

블록은 서비 내부를 구분하는 것으로, 같은 블록 안에 있는 사람만이 팀을 이룰 수 있습니다(서버물 2번 선택한다고 생각하면 쉽습니다). 한 서비마다 16개의 블록으로 나뉘며, 1개의 블록은 약 101명이 한계입니다(실제로는 100명이하일 때 동시에들어가면 훨씬 많은 사람이 들어갈 수 있습니다. 필자는 130명도 본적이 있습니다). 그러므로 한서버는 1600명 정도가 한케이며, 한제를 넘은 서버나 블록에들어가는 건 불가능합니다. 그 서버에 사람이 얼마나 접속 중인지 알려면 서버나 블록의선택 화면에서 X버튼을 누르면 됩니다.

비꾸얼 로비

불록까지 선택을 마쳤으면 로비에 들어가게 됩니다. 로비는 한 불록에 10개씩 있으며 각각 11명이 한게입니다. 로비에서는 채팅을 통해 다른 사람들과 팀을 짜는 게 가능합니다 로비에서 R트리커를 누르면 로비에 있는 사람들의 선택 언어와 레벨을 알 수 있으므로 팀을 이루는데 도움이 될 것입니다. 로비의 중앙에 있는 카운터에서는 팀을 만들거나이미 만들어져있는 팀에 들어갈 수 있습니다.팀이

라고 하지만 방이라고 이해하는 게 빠를 것입니다). 팀 소속을 선택하면 현재의 팀이 표시되는데, 팀의 이름 앞에 자물쇠 그림이 있는 것은 비밀번호가 설 정되어있는 팀으로, 당연히 바밀번호를 입력해야 들어갑니다 팀 선택 시애도 X버튼을 누르면 현재 게임중인 사람들과 직업, 레벨이 표시됩니다.

리더의 역할

팀을 처음 만든 사람을 라더라고 부릅니다 이 리더의 SECTION ID에 따라 잘 나오는 아이템 등이다르므로 로비에서 미리 알아두는 것도 좋을 것입니다. 또한, 라더의 오프라인 진행도에 따라 초기에 갈수 있는 지역이 결정됩니다. 리더가 오프라인에서 갱도를 처음 클리어 했다면 온라인에서는 처음에 숲, 동굴, 생도를 갈수 있는 거고, 드래곤만 물리친상태라면 숲과 동굴만 갈수 있는 것입니다. 시간이었어서 유적만 가고싶을 때라던가 숲은 생략하고 동굴부터 시작할 때 등은 팀을 만들기 전에 로비에서 이런 것을 미리 상의하고 리더를 결정해야 합니다. 또한 온라인 테스트의 결정 권한은 리더에게만 있습니다. 아무나 베스트를 시작하는 건 불가능합니다.

채팅

채팅 메뉴

메뉴의 '채트' 항목, 오프라인에서는 거의 의미 가 없지만 온라인에선 매우 중요한 역할을 합니다.

ピ奇型ショットカット, Shortcut)

방함키, R+방향키, F1~F12의 총 20개 키에 자주 사용하는 문장을 동록합니다. 직접 입력한 문장 만이 아니라 번역기능 대용 문장이나 심불도 등록할 수 있습니다. 등록한 문장은 해당 버튼을 누르는 것 만으로 쉽게 사용할 수 있습니다 F1~F12는 키보 드가 없어도 소프트 키보드에서 사용 가능합니다

沿量 削車(シンボルチャット, Symbol Chat)

심불 채팅에 쓸 심불을 편집합니다 얼굴의 모양. 색깔에다가 여러 가지 얼굴 파츠, 대사 파츠를 설 정하고, 소리도 바꿀 수 있습니다

- ●패이스 타일(フェイスタイプ Face Type)에서 얼굴의 네 가지의 모양 중 하나를 선택하고 Y버튼으로 색깔을 바꿉니다.
- 中 파츠(新しいパーツ, New Parts)에서 웨이스 파츠를 (フェイスパーツ Face Parts) 선택합니다 X버튼으로 좌우 대칭으로 2개를 동시에 쓸 수 있고, 나무트라거로 상 하좌우 반전이 가능합니다. 페이스 파츠는 총 12개까지 사용할 수 있습니다. 그리고 오브젠트 파츠(オブフェクト パーツ, Object Parts)에서 의미를 전달할 간단한 단어나 가호를 선택합니다. Y버튼으로 색깔을 바꿀 수 있고, 역

ALLR트리거로 상하좌우 반전이 가능합니다. 총 4개를 사용할 수 있습니다.

- ●SE변경(SE養更, Change SE)에서 어울리는 소리를 설정합니다.
- 심물 등록(シンボル登録, Register Symbols)에서 0: 름을 짓습니다
- ●파츠를 이동하거나 삭제할 때는 파츠 에디트(パーツ Edit, Parts Edit)를 이용합니다

国ニサゴギルドカード, Guild Card)

일종의 명함으로, 온라인에서 만났던 사람들을 기 어하기 위한 수단 정도로 보면 좋습니다. 한 번의 풀 레이가 끝나면 나중에 다시 만나기 위해 길드카드를 교환하기도 하고, 아이템의 교환 전에 서로의 신용 을 확인할 수 있도록 하는 역할도 합니다 여기에서 는 자신의 길드카드에 짧은 소개글을 쓰거나 카드를 다른 사람에게 넘겨주는 게 가능하며, 그밖에 지금 까지 받았던 길드카드를 검색하거나 제거하는 것도 가능합니다. 검색한 길드카드 중 현재 온라인에서 게임 중인 사람은 검색결과 항목에서 확인할 수 있 습니다. 캐릭터가 달라도 GD가 같다면 검색됩니다

召蓋 呵望(シンプルメール、Simple Mail)

온라인 사용자에게 간단한 메시지를 보낼 수 있습니다. 길드카드를 받았던 사람에게만 보낼 수 있으며 받는 메시지도 여기에서 확인할 수 있 습니다. 어떠한 서비, 불목에 있어도 메시지를 주고받을 수 있으며 이 메시지는 다른 사람이 보는 건 불가능합니다(당연한가··). 메시지를 받았지만 보낼 수 없는 경우가 있는데, 이것은 길드카드를 줬지만 받지는 못한 경우입니다. 그 반대라면 메시지를 보내도 상대편은 매시지를 보낼 수도 없고 검색도 불가능할 것입니다.

실질적인 채팅

깨팅의 방법

방법은 매우 간단. Y버튼으로 소프트 키보드를 볼 러내 하고싶은 말을 입력하거나 드림캐스트용 키보드 로 직접 타이핑하면 됩니다 물론 한국어는 지원하지 않으므로 일본어나 영어 등을 사용해야합니다.

자동반약기능

어떤 언어를 선택했더라도 이걸 사용하면 상대방은 자동으로 그 언어로 번역되어 보여집니다 반대로 상대방이 이걸 사용한다면 언어가 달라도 이쪽에 서는 이쪽의 언어로 그 문장을 볼 수 있는 것이 바로 자동번역기능입니다 하지만 아무거나 번역되는 게아니라 자정된 문장만 번역된다는 개 중요. Y 버튼으로 소프트 키보드를 불러낸 후 X 버튼으로 번역기능에 대응되는 문장을 사용하는 것, 입니다. 그리고 심볼을 이용한 채팅도 가능합니다.



·물스퀘어 등 물통레임 등 00년 12월 9일 등 4800엔



모험을 떠나기 전에!

Many out on sixtal our

. च ग्र

조사와 외와

양쪽 모두 A버튼을 사용합니다. 버튼을 누르면 정면의 대상과 이야기하거나 대상을 조사하게 됩니다. 이야기를 풀어나가고 남의 물건을 도적질하는 데에는 필수적인 기능입니다.

걷기와 달리기

X 버튼을 통해서 기본적인 보행을 하게됩니다 당 연하지만 상하좌우에 해당하게 됩니다

용버튼을 누른 상태로 방향키를 누르면 해당방향으로 달려갑니다. 하지만 필드에서는 B버튼이 마르고 닳도록 눌러도 효과가 없습니다. 또 특수한 지형에는 그에 해당하는 이동수단이 필요합니다.

다음모면을 위한 휴사

마을 안에서는 여관에 투숙하면서 HP, MP를 완전히 화복하고 세이브 할 수 있습니다. 여행 중에 지쳐 다음을 기약해야 할 때에는 장소에 따라 다른 것을 사용해야 합니다. 참당 42 분 (주) 텐트 + 2 누 1.

커티지(コテージ)같은 아이템이 바로 그것, 이것들은 필드에서 세이브 할 수 있도록 해주며, 침남 ~ 텐트 ~> 커티지 수으로 회복효과가 좋습니다 단, 전 누불능(HP II)은 레이츠(レイズ)계열 마법이나 마을 안에 위치한 교회에서만 회복할 수 있습니다.

이상한 꾸분(끼도보기)

마토야의 동굴에서 빗자루들과 아야기 해보면 알 수 있 1 것 B bb'과 스타 bb는 등 동자에 구르면 전체 앱이 표시됩니다(FC때보다보기 편합…).

Y 버튼의 활용

4개의 Y버튼을 단축키로 사용할 수 있습니다.

I D"A'T E

이이템 ')

가지고 있는 아이템을 확인하거나 사용할 수 있습니다.

마벌(호,;)

마법을 확이 사용할 수 있습니다 주로 백마법이 사용됩니다

「明智(さいれつ)

파티의 대열을 변경할 수 있습니다. 어후 시리즈 들과는 약간 다르게 책용됩니다 '앞 뒤 열의 개념 이 아닌 1234'열의 개념으로 설정되어있습니다 1월(맨 위)의 캐릭터가 가장 공격받음 확률과 받는 데미지가 높고, 4열의 캐릭터가 가장 낮습니다

장비(수 (1)

무기, 방어구 등을 장착, 해제할 수 있습니다

△테이터△(ステータス)

각 캐릭터의 소상한 정보를 확인할 수 있습니다. 다음 레벨까지의 경험자도 이곳에서 확인할 수 있습니다.

중단(철 , 스스)

플레이를 중단합니다. 데이터는 저장되어 다음 폴 레이에서 불러 올 수 있지만 불러온 시점에서 이 데 이터는 소서되므로 주의해야합니다

Config(' ' ')

게임 환경을 조절합니다

메노하며(저트주

싸우다(^^^//)

대상에 대해서 물리공격을 가합니다

町智(まほう)

마법을 사용합니다. 공격계통은 혹마법이, 수비계 통은 백마법이 주로 사용됩니다



OIOI関(アイテム)

가지고 있는 아이템을 확인하거나 사용할 수 있습니다.

翌日(そうび)

무기, 방어구 등을 변경할 수 있습니다

左平(にげる)

도망치는 커맨드 입니다. 성공하면 파티 전원이 전투에서 탈출함 수 있습니다.

FFI에는 총 12가지의 취업(JOB)이 등장합니다. 그 중 6개는 게임을 사작할 때 결정할 수 있고, 나머지는 기본적인 6개 직업이 강화되어 만들어지는 것입니다. 직업별로 그 능력과 역할이 다르기 때문에 어떻게 조 합하느냐가 게임의 진행을 크게 좌우할 수 있습니다.

전시(戰士)

특별한 능력은 가지지 않지만 중무 장을 할 수 있기 때문에 공격력과 방 어력이 상당합니다. FF1의 최고 직업 이라고 해도 무색하지 않을 정도 나



이트(ナイト)로 클래스체인지하면 1, 2레벨 전부와 3레벨의 일부 백마법을 사용할 수 있게 됩니다.

号크(モンク)

전사와 동일한 역할을 하지만 무기 의 방어구를 갖추는데 훨씬 적은 가격 이 듭니다. 전사보다는 낮은 수준의 방어력을 가지게 됩니다. 맨손상태의



공격력은 LV ×2(MAX100) 방어력은 래벥과 동일 하게 되며 유별나게 히트수가 높으므로 헤이스트를 사용하면 십 여타가 명중(쾌감), 즐래스체인지를 하 면 수퍼용크(スーパーモンク)가 됩니다.

左長(シープ)

시리즈가 가면서 좀더 부가적인 능력 을 가지지만, 본편에서는 다른 형태의 전사라는 이미지입니다. 몽크나 전사에 비해서 스피드가 높기 때문에 그들보다



전투에서 아니셔티브를 가지며 더 높은 확률로 도주할 수 있습니다. 장비수준도 적당하며 난자(忍者)로 클래 스 채인지하면 4레벨까지의 흑미술을 사용할 수 있게 됩니다. 개인적으른 헤이스트(ヘイスト)천용 직업

域のPS AN白度衛士)

백의의 천사에서 모티브 해온 뜻 한 하얀 옷의 '미술사' . 게임증의 역할도 별반 다르지 않아서 주로 동료를 치료



백마도사

하고 보조하는 역할을 달당합니다. 해머를 장비할 수 있기 때문에 초반엔 자코를 상대로 어느 정도의 공격력을 가지며 언데드 몬스터를 상대로 하는 다 어(ディア)제열의 주문은 동급의 흑미술보다 높은 위력을 가집니다. 끝래스체인지하면 백마도사(白魔 道土)가 됩니다

全印金 小屋 写真土

화악의 방어력과 공격력을 가진 직 업. 화이라(ファイラ)정도를 사용할 수 있게되면 믿음직해집니다. 대보스 전에서는 공격마법 보다 공격력이나 히트수를 증가시키는 보조마법이 더 효과적' 콜래 스케인지하면 흑마도사(黑魔道士)가 됩니다.



7月1日 (1) (赤魔術士)

검과 마법을 모두 사용할 수 있는 강력한 직업 비록 양쪽 모두에 뛰어 나진 못하지만 전투에서 용통성을 가 집니다. 공격마법을 사용하게 되는 경



우보다 60길(포션)을 아끼기 위해 캐알(ケアル)게 열을 사용하게 되는 일이 많습니다. 흑백의 5, 6레 뷀 마법까지를 사용할 수 있으며 클래스체인지를 거치면 적마도사(赤魔道士)가 됩니다.

1510

FC판 때부터 존재했 던 것, 배를 타고있는 상태에서 A를 누른 채 로 B를 55번 누르면 15 퍼즐 맞추가 게임이 시 작됩니다. 다 맞추면 아이템을 주며 다시 기 목을 갱신하면 돈을 받 을 수 있습니다.



여왕 꼭 추억야 달긴 15퍼운 감자 기 생각난 될지는 문방구의 영향 대사장은 60명)

일복요미(내)

스트레이(ストライ)나 프로테스(プロテス)등의 마법은 중복 사용하여도 효과가 있습니다.

깟비품에 걸려있는 마법은…

이것은 제한횟수도 없는 메우 강력한 것입니다! 예를 돌면 건물렛(ガントレット)이나 거인의 장갑 (きょじんのこて)같은 것인데 전자의 것은 비교적 초반애 나오지만 썬더라(サングラ)가 발동되고, 후 자의 것은 원래 흑마도사나 적마도사가 자기 자신 애개만 사용 할 수 있는 셰이버(セーバ)를 전사계열 의 캐릭터가 사용할 수 있다는 메리트를 가집니다.

어트수의 법익

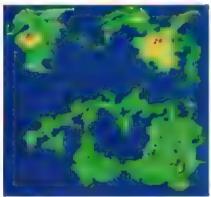
히트수의 법칙은 명충물과 관련이 있습니다. 처음 보았을 때 20전후의 절망스러운 명중률이 표시되었지 만 명충이 잘 되는 데에 생겨났던 의문은 여기서 플립 니다 명중률은 32포인트당 맥스히트가 1타씩 증가함 니다. 32이상이면 맥스히트는 2타, 64이상이면 3타, 96타이면 4타, 255면 아마도 7타? 몽크의 경우는 맨손 상태에서 히트수가 두 배 판정됩니다.

마성을 어떤 필요는 없다.

별로 큰 정보는 아니지만 보스전을 위해 마법을 아 껴두는 짓은 마련. 어차피 보스전에서 사용될 마법은 제한적이고 별로 싸움이 치열하지 않기 때문에 던견 을 탐험할 때 걱정하게 마법을 사용하는 지혜가 필요.

대미지 존은 신속이 통과를!

대미지 존에서 미그적거릴 플레이어는 아무도 없겠습니다만… 대미지 존에서는 지구가 조각날 때까지 뛰어다녀도 적과 조우하지 않습니다. 그 러니 대미지 존에서 적이 나오면 어떻게 하지 하 는 걱정은 접어둡시다.



사진은 代書

1 코델리아성, 코델리아마을

2. 카오스의 신전

3. 마투야의 동굴 4. 프리보카 이름

5. 엘프의 마음

6. 높의 동국 7. 서쪽의 성

8. 도워프의 동굴 9. 엘몬드 마음

10. 어스의 동굴 11. 거인의 언덕 12. 현재의 동급 13. 크레센트레이크

14. 그루그 화산 15. 얼음의 동굴

16. 류칸 시작 17, 도래곤의 동급

18. 시련의 성 19. 온라크 마음

20. 가이아마음 21. 캐러반

22. 폭포 속의 등급 23. 뿌때인 사람들의 마음

24. 미라쥬의 탈



모험의 시작

게임 시작 직후 보이는 코넬리아 마음에 들어가면 가장 먼저 소지하고 있는 400김로 적당한 무기를 구 입합니다. 백마습사가 동행하고 있다면 케일(ケアル) 은 구매 1순위, 마을 사람들과 이야기를 나누어 보면 예언자 투간(게임을 켜면 나오는 예언의 주인공)이 빛의 전사가 나타날 것이라 말했다고 하는데… 그러 면서 댓불이는 말이 공주님을 구해주기를 바란다는 것입니다. 상투적인 전개인 것 같지만…준비를 마쳤 으면 성으로 발길을 옮깁니다(여관에는 초심자의 방 이 준비되어있습니다. 먼저 들려보는 것도…).

마음 복쪽을 지키 고 있는 병사에게 말 을 걸면 성안으로 들 어가는 걸 도와줍니 다. 국왕에게로 가보 면 그 역시 무칸이 예 언한 빛의 전사를 기



가행도는 코벨라이의 기사였다고 하는 왜 그머리면 목서 남치가 아니고 눈말 다리고 있고, 가팬트 아이번도주반게 아닐까?나면은 FC점

로부터 세라 공주(이름은 1층에 왕비에게서 들을 수 있다)를 구해와 주기를 바라고 있습니다. 2층의 병사 들에게 가랜드라는 자의 행방을 붙으면 복쪽에 위치 한 카오스의 신전을 지목합니다. 나오는 길에 성안을 둘러보면 400년 전 조상들이 남겨놓은 무기가 보관되 어 있는 방이 있지만 현재는 굳게 잠겨있고 열쇠를 앱 프의 왕자가 가지고 있다는 정보를 입수하게 됩니다

가랜드는 눈앞에 문을 열고 들어가면 만날 수 있 지만 좀더 들러봅니다. 적들은 그리 강하지 않지만 역시 흑마술사는 애물단지, 흑마술사가 사망해서 마 올로 되돌아가는 고초를 겪어보면… 당장은 주의하 는 수밖에 없습니다. 4개의 다른 방둘에선 아이템을 언을 수 있습니다. 분불레이드(ルンプレート)나 웨 어바스터(ウェアバスタ-)같은 무기를 구할 수 있지 만, 마을에서 파는 동소드(ロングソード)보다 약하므 로 고스만히 자금으로 돌립시다 반면 소박한 이름 을 가진 가죽모자(かわのぼうし)는 그런 대로 써먹 을 수 있습니다. 아이템을 모두 챙겼으면 가랜드에 게 도전합시다

BOSS 가랜드

공주는 나와 것이다"라고 유치하게 통장하는 가랜드(세 라를 죽이는 것이 본 목적이라 는군요) 장비를 제대로 갖추웠



다면 LV1에서도 A연타로 무지를 수 있는 수준입니다.

공주를 데리고 성으로 돌아왔지만 국왕은 고맙다. 는 말 한마디 없이 복쪽에 다리를 내어주면서 자신 이 해줄 수 있는 것은 그것뿐이라고 말합니다. 공주 에게 말을 걸면 코넬리아의 공주들에게 대대로 전해 내려오는 큐트(リュート)를 건내 중니다. 이 큐트… 악의 문을 파괴하는 힘을 가지고 있다고 하는데….

부서져 있던 다리는 엄청난 속도로 복구되는 데…다리를 건너 여행용 시작하면(프롬로그돗장) 가장 먼저 북쪽에서 마 토야의 동국을 발견할 수 있습니다. 들어가면 1987 UNDERCEN



다리를 건너한 나오는 오픈병 다른 데서는 2000의 때 환자는

마녀 마토야가 자신은 수정의 눈(すいしょうの め)이 없으면 앞이 보이지 않는다며 잃어버린 수 정의 눈을 애타게 찾고 있는데… 서로가 도움이 안되니 나와버립시다. 마토야의 동굴을 나와서 동쪽으로 이동하면 바다와 인접한 곳에 프라보카 마음이 위치하고 있습니다.

마을 안에 들어가면 무언가 어수선한 분위기가 조성 되어있는데 주민들의 성원(?)에 보답하는 뜻으로 해석 비케에게 본때를 보여주세요! 그의 높은 봇대를 꺾어 놓으면 사과의 뜻으로 배를 주며 꼬리를 내립니다.

BOSS 해적 비케

비캐는 비겁하게 부하풀 물 보내어 공격합니다 해 적 9명이 동시에 등장하며 목수한 공격을 시도하진 않 습니다. 수는 많지만 필드



를 지나다니는 자코 수준 역시 A연타로도 무짜를 수 있 지만 슬립품(スリブル)을 사용하면 좀더 전투가 유리하 게 진행됩니다(필지는 LV3에서 노대미지 총2 어)

다음 여행지를 찾기 위해 프라보카 마음은 배회하 다보면 얼몬드 마을에 대한 이야기와 알디 해(프라 보카와 인접해있는 바다)를 건너 엘프들이 살고 있 는 마을이 있다고 합니다. 마침 코넬리아에서도 엘 프와 관련된 이야기를 주워들은 적이 있었으니 일단 바다를 건너 그들의 마을로 향합시다



장한 누 그 누구도 장신함 수 없을 듯한 수면시간이다(사진 2 FCEI

역시나 엘프들도 빛의 전사들을 기다리고 있었던 듯 합니다. 엘프들은 왕자 가 잠들어서는 계속 깨어 나지 못하고 있다며 도움 을 요청합니다 일단은 왕 자를 만나보러 성으로 감

시다. 마을과 불어있는 얼프들의 성. 성안에서 얼프들 이 말하기를 왕자가 계속해서 잠자고 있는 것은 다크

엘프 아스토스(アストス)의 저주 때문이라고 합니다 벌써 왕자는 5년 간이나 잠들어 있다고 하는데… 마 너 마토야라면 서주를 풀 수 있을 것이라고 합니다(그 렇게 말해도 마토야는 지금 패닉상태인데…)

난제에 부딪힌 듯 싶습니다. 일단은 마토야가 찾고있는 수정의 눈을 찾아야할텐데…아무 단서 도 밝견할 수 없습니다. 대신 엘프들이 이야기하 는 도워프의 동굴과 서쪽의 성을 찾아 나서 봅시 다. 알디 해 서쪽방면에 드위프들이 삼고있는 뜻 궁이 위치해 있습니다. 도워프롭과 이야기하다보 면 다크엘프 아스토스가 수정의 눈을 가져갔을 것이라고 합니다. 한편 네리크 할아버지는 운하 를 파기 위해 니트로화약(ニトロのかやく)을 찾 고있고…대장간의 드워프는 아다만타이트(アグ マンタイト)로 마법 검을 만들어 낼 수 있다고 하 나 기억해 들시다. 직접적으로 도움이 되지는 못 하니 이젠 서쪽 성으로 발길을 옮깁니다.

알디 해를 중심으로는 서쪽… 하지만 일단은 엘프들의 마음을 통해 육로로 복상하면 서쪽성읍 발견 할 수 있습니다. 그런데 일꾼들이 모두 파업 이라도 한 것일지…성안에는 왕만 초라하게 앉아 있을 뿐입니다. 그는 아스토스에게 당해버렸다면 서 높의 동굴에서 크라운(クラウン)이라는 물건 을 가져와 달라고 부탁합니다. 조금 앞뒤가 애매 한 부탁이지만 당장은 아무것도 할게 없으니 늪 의 동궁로 가도록 합니다.

대체로 적들은 독의 의한 공격을 해오므로 해독제 (본<けし)를 많이 준비해 두지 않으면 낭패를 보게 됩니다(백마법 포이조나(ポイソナ)는 4레벨이기 패 문에 사용 횟수가 너무 제한됩니다). 그린슬라임(グ リーンスライム)은 독공격을 해오며 몰리공격에 굉 장히 강력하므로 주의해야합니다(메거지로 몰려오 면 도망치는 편이 좋습니다).

BOSS 파스코디몬

国라운(クラウン)이 있는 상자 앞에서 동창하는 피스코디몬(ビス コディ・モン)은 공격력이 강하므 로 HP를 잘 관리하며 싸워야 한다



다(전사들 말고 마법사들 -) 미리 연비지(インビジ)나 프 로테스(プロテス)를 걸어두는 것도 좋은 밤법 입니다.

왕에게 크라운을 주면 갑자기 태도가 돌변합니다 사실은 자신이 아스토스라고 말하며 크라운과 아토 아메게서 훔친 수정의 눈이 있으면 요정왕이 될 수 있다며…. 저쪽도 절호의 기회인지는 몰라도 우리도 현재까지의 모든 목적이 달성되려는 순간입니다!



BOSS 아스토스

물리공격에 대해서 상당히 강한 데 스트라이(ストライ)를 중복사 용해서 공격력을 확실하게 높이고 무물기면 됩니다(레벨 7에서 브로



도소도를 장비한 팔자와 전사는 스토라이를 세 번 걸고 우 한공격에서 225대이지를 뽑았습니다.) 대부분의 경우 데 소(뿟고)를 사용하여 일행 하나를 쓰러뜨리는데 경험치의 불균형이 가해질 뿐 그다지 위험적이지 않습니다.

쓰러뜨리면 수정의 눈(すいしょうのめ)을 손에 넣을 수있습니다.

이제 왕자의 잠을 깨우기 위해 마토야에게 갑니다. 수정의 눈을 들려주면 자신이 만든 약들 중 최고의 것을 주겠다고 하는데… 눈뜨는 약(めざめの〈 †り)을 받아 엘프의 왕자에게 먹이면 바로 약효를보이며 왕자가 케어납니다. 엘프의 왕자가 건네는 신비의 열쇠(しんぴのかぎ)를 받았다면 더 이상 불일은 없는 듯 합니다. 신비의 열쇠는 코넬리아 성 등에서 열 수 없었던 문을 여는데 사용됩니다(사용되는 곳: 코넬리아 성, 카오스의 신천, 엘프의 성, 서쪽성, 높의 동굴, 드워프의 동굴). 그 중에서도 코넬리아성에서는 네리크 할아버지가 찾고있는 니트로화약을 얻을 수 있으니 꼭 챙겨야 합니다. 드워프의동굴로 돌아갑시다.

네리크 할아버지에게 니트로 화약을 주면 즉시 운 하공사에 착수, 서쪽 멜몬드 마을로 가는 항로가 열 리게 됩니다. 멜몬드 마을에 도착하면 예전 프라보 카에서 듣던 대로 땅이 썩어가고 있는 것을 목격하 개됩니다. 마을사람들은 남쪽 이스의 동굴에 살고있 는 뱀파이어(パンパイア)를 의심하는데… 잠시 접 어 두고 다른 정보를 찾아봅시다. 우네(FF3의 우네 아님)라는 학자는 모르는 게 없다며 자랑을 늘어놓 고, 땅의 크리스탈에 대해서도 들을 수 있습니다. 남 쪽에 어느 동굴에는 사다라는 할아버지가 살고있다. 고 하는데 멜몬드를 구할 방법을 알고 있을지도 모 르겠습니다. 이제 루트는 들로 나뉘어 집니다 하나 는 먼저 사다 할아버지를 만나 의논하는 것. 다른 루 트는 뱀파이어를 무찌르기 위해 어스의 동궁로 가보 는 것입니다. 우회하는 건 귀찮으니 바로 뱀파이어 를 잡으러 어스의 동굴로 가보도록 하죠.

THAN BE

이곳은 규모가 크고 적들도 강하므로 주의해야 합니다. 더구나 가까운 멜몬드 마을에서는 회복아이템을 팔지 않기 때문에 마을을 오가며 공략하기 위해선 멀리 엘프의 마을이나 코넬리아 마을까지 다녀와야 합니다. 그러니 미리 포션(ボ-ション)등을 잔뜩챙겨오는 쪽이 편리합니다 주의할 몬스터는 코카트리스(コカトリス). 석화공격을 해오기 때문에 다수가 출현한 경우 도주를 고려하는 편이 좋습니다. 석

화를 치료할 수 있는 금바늘(きんのはり)을 구비해 두는 편도 현명합니다.

BOSS MIDOION

약간은 성거문 보스, 2,3턴 내 또 퇴치할수 있습니다

후마술사는 헤이스트(ヘイスト) 등을 사용하고 백마술사는 다아(デ



47)제열의 마범으로 공격에 참가합니다. 흑마법을 사용할 경우에는 회이어(ファイア)제열이 효과적입니다

지하 3층에서는 뱀파이어를 쓰러뜨리고 보물상자에서 스타루비(スタ-ルピ-)를 얻게됩니다. 조금 더 진행하면 석판이 자리잡고 있는데…아무래도 더 이상 진행할 곳은 없는 모양입니다. 뱀파이어도 무절렀으니 미련 없이 나오도록 합시다.

멜몬드 마을로 들아왔지만 아무 것도 변하지 않은 것 같습니다(크리스탈도). 벵파이어 때문에 아니었 먼 것일까요? 아까의 석판이 마음에 걸리기도 하고… 사다 할아버지를 만나 보는 것이 좋을 것 같습니다. 사다 할아버지가 살고 계시다는 남쪽 동굴로 가려면 서쪽의 언덕을 지나야합니다.



무비는 맛있다? - 참이 없으니 자리 원이역이 및 수가··(사진

연약 입구에 도착하면 된 거인이 길을 막고 있습니다...만, 캠파이어의 밤에서 얻은 스타루비를 건네주면 순순히 길을 비켜줍니다. 이제 언덕을 넘어사다 할아버지에게로 갑

시다 할아버지는 뱀파이어는 심복에 지나지 않는다 며 다음 길을 를 수 있는 땅의 지팡이(つちのつえ) 를 건네줍니다. 다시 어스의 동굴에 도전합시다

普파이어가 있던 항. 석관에서 사다 할아버지가 준 땅의 자광이(つちのつえ)를 사용하여 석관을 제거하고 지하 4 층으로 내려갑니다 지하 4층에서는 상당한 량의 자금을 습독 할 수 있으므로 보물상자를 모두 조사합니다. 지하 5

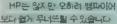
층에선 드디어 크리스탈을 발견 할 수 있고 그 앞에서 자신을 땅의 카오스라고 말 하는 라치(リッチ)와 싸우 게 됩니다. 리치를 무찌르 면 땅의 크리스탈의 빛을 되찾을 수 있습니다



리지에게 마을껏 먼지를 가해주 다 마은 구조

BOSS 리치

공략법은 뱀파이어와 동일합 나다





서방지역과 땅의 크리스탈 문제가 매듭지어진 지금 다음 목적지가 불투명해졌는데… 이상한 주문으로 지도를 보면 대륙 동쪽이 남아있는 것을 확인할수 있습니다. 대륙 동쪽은 높은 산으로 막혀있으므로 배를 타고 남동쪽에서 내리도록 합니다(이후 이 배를 쓸 일은 없…). 상륙지에서 가까운 곳에 초송달 모양의 강이 있는데 그 가운데 크레센트레이크 마을이 위치하고 있습니다. 일단 장비품을 마련하고 마을 안을 둘러보면 샛길이 하나 있는데 거슬러 가보면 12명의현자가 일행을 기다리고 있습니다(예언자 루칸도 여기에). 현자들은 카오스에 대한 이야기를 해주며 그루그 화산에서 불의 카오스가 눈을 됐다고 말합니다. 그러면서 카누(カ조)를 주는데 이제부터 힘들게 이것을 싫어지고 다녀야함…이 아니고, 그루그 화산까지 강을 타고 접근할수 있게됩니다.

ار ال

이 동굴은 자본주의의 힘으로 밀고 나가는 것이 상 책입니다(…). 규모가 굉장히 콘데다가 형태는 어느 정도의 미로로 형성되어 있어 꽤 많은 양의 회복아이 템이 필요합니다(필자는 LV18에서 도전했는데 총 92개의 포션을 사용하였습니다) 그 의 특별한 주의 점은 흔드데빌(ホーンドデビル)이라는 몬스터, 강력 한 화이라(ファイラ)를 사용하기 때문에 방심하는 사 이 전멸 당할 수도 있습니다. 역시 다수가 출현하면 도망치는 편이 현명합니다. 최하층에는 불의 크리스 탈과 마리리스(マリリス)가 기다리고 있습니다

BOSS 마리리스

점을 방해받아 신경이 날카로 워진 이런 리스와의 승부 역사 공 택법은 다른 보스들과 마찬가지 입니다 미리리스는 강력한 화이



라(ファイラ)와 높은 공격력으로 무정하고 있어 젊지만 은 않습니다(역시 나 아법사 보호) 다구나스(ダクネス)나 홈드(ホッド)도 가끔씩 사용해오므로 정확하게 대용하 는 것이 중요합니다

이제 다시 할 일이 없어진 일행 12현자를 협박해 도 코넬리아 왕을 밝아도 진행은 되지않습니다. 남은 단서는 지금까지 마을들에서 들어왔던 부유석과 복의 대륙뿐 정보를 찾아 나서봅시다. 현재로써 가장 가까운 일거라는 크레센트레이크 마을에서 한 남자가 말하는 부유석 이라는 불권, 10년 동안이나 쫓고있다고 하는데… 이 근처 어디인 듯? 대륙 동쪽 어딘가 이지만 정보가 부족하니 서부와 동부를 있는 지정에 위치한 앨프의 마을로 거슬러 가봅시다. 마참 카누를 타고 편하게 같수 있게되었으니 참고! 앨프 마을에서는 그 부유석이 있는 지점을 '축승달 위화산에 가까운 곳'이라 지적하는데…화산의 근처라면 아무래도 그루고 화산으로 통하는 강즐기가 다른 곳으로도 이어지는 것을 뜻하는 게 아닐까? 크레센

트레이크 마을로 돌아가 준비를 하고 강출기를 탐시 다. 그루그 화산과는 다른 쪽으로 거슬러 올라가다 보면…새로운 동굴이다! 탐험을 시작합시다!

얼음이 동굴

그루그 화산도 유사 하게 약간의 대미지존 이 있습니다(얼음부분) 특별히 어렵지 않은 구 조로 되어있어 있지만, 여기가보물심자켓일의구명입니다



부유석(ふゆうせき)에 접근하는 데에는 약간의 트 력이 있습니다. 바로 접근해서는 절대로 습득이 불 가능하기 때문에 부유석을 얻기 위해서는 보물상자 3개가 일렬로 배치되어있는 방에서 부유석에 있는 충으로 낙하하는 방법을 택해야 합니다 다른 특별 한 점은 입구의 출구가 다르다는 정도?

부유석을 손에 넣었지만… 아무래도 이대로는 도 음이 되지 않을 듯 합니다. 이름부터 뭔가 날아가는 데 쓰일 것 같은데 이 들에 용기종기 매달려 다닐 수 도 없고 말이지요. 부유석의 위치를 확실하게 지목 했던 엘프 마을로 돌아가 보면 '초승달 아래의 사 막 을 이야기하며 그곳에서 부유석을 사용하는 것 이라고 하는데… 사막을 찾아가 부유석을 사용해보 면… 예? 웬 배가 사막에서 떠오르네요! 누가 훔쳐 가기 전에 냅다 올라타고 주인행세를 합시다(…)

이 배는 하늘을 날아다닐 수 있는데 계속 배라고 부르 기 귀찮으니 이후 시리즈에서 부르듯이 '비공정' 이라고 명명하고! 갈 수 없었던 북쪽 대폭으로 날아갑니다'

일단은 크리스탈의 빛에 대해서 정보가 필요하니 마 울등을 찾아 내려보도록 하지요. 비공장이 내리기 가 장 좋은 지형 요건을 한 마을은 산지에 들러 쌓인 가이 아외 마을입니다. 먼저 내려보지요. 가이아의 마을엔 생이 하나 있는데 예전부터 요정이 살고 있다고 합니 다. 하지만 셈에는 아무것도 없… 마을 사람들과 이야 기 해보면 얼마 전부터 요정이 보이지 않는다고 하는 데… 한 남자로부터 자신이 전에 요정을 캐러반으로 납치(*)해 갔다고 자랑스레 말하는군요 '헬러준다' 라든지 '패려준다' 같은 명령어는 없으므로 마음속에 묻어두기만 하지요 또 다른 사람은 야니쿠름(가이아 마을 남쪽)사막에 신기투의 탕(미리쥬의 탐)이 있다고 하는데 정말로 신기무일 뿐인지는 가봐야 알 것 같네.



多形劑

요 또 복등쪽 대륙은 메의 형 상을 하고 있는데 그중 이 마 육은 '메의 눈', 남동쪽에 위 치한 마율은 '메의 날개' 라 고 부른다고 말하는데…슬슬 매의 날개를 들리도록 하죠.

매의 날개는 착륙 지점을 찾기가 힘든 데 찾고 나 면 플레이어가 편해지는 걸 못마땅해하는 심술쟁이 스퀘어에게 찬사를 보내게됩니다(…), 마을에서 멀 찍이 떨어진 착륙지전에서 술술 마을까지 걸어왔지 만, 무슨 일인지 이 사람들과는 말이 통하지 않습니 다. 지금 할 수 있는 거라곤 셋길을 따라 가면 나오 는 마법상절뿐. 헛수고나 다음 없으니 이번엔 신기 무를 확인하러 가보지요





매의 날게, 학째 지점은 여기! 비공증 아니쿠를 사막은 이기서 집절이 지한 우림도 없다(사진은 10년) 은 탈주로가 필요 많다(사전은 印管)

사막에 내려서 서쪽으로 움직이면 웬 탑이 하나 있 는데 캐릭터로 받아도(…) 들어가 지지 않습니다. 역사 나 그냥 신기루인 듯. 학계에 신기투로 공식 발표를 하

고싶지만 역시나 귀엔드가 없… 슬슬 복 대육에서 바 공정을 어떻게 내려서 사용해야할지 감이 잡히니 다른 지역에도 내려보도록 하죠. 정보가 부족합니다

복동과 복서대륙을 연결하는 바다에 엘프의 마을 처럼 용돌이 모여 사는 동굴이 있습니다. 여러 섬에 나뉘어 있지만 서대륙의 마을보다는 착륙하기 쉬운 나 먼저 내려보지요 각 동굴에 드래곤들은 용기에 대해서 배나 집착하는데 그들의 왕이 있는 동굴을



인간과 드레곤이 교육하여 살았다. 예뻐하도 도래곤인가? 아름산이 보 고실대투리번투리변 (사진은 10현)

이 풀리게 됩니다. 바 하무트는 용기와 힘이 있는 자들에게 칭호를 내려주는 역할을 말고 있는 모양인데, 그는 용기의 증거를 가져오

라고 합니다

찾아가 보면 그 의문

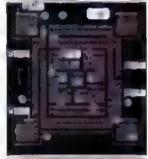
용기와 증거는 아디 있지요? 가르쳐 주지 않을 모 양입니다. 무언가 다음 모험의 실마리가 잡힐 돗도 했는데... 다음 마음을 찾아 떠납시다

드래곤들의 동굴 서쪽에 위치한 온라크 마을도 바 로 착륙할 수 없습니다. 약간 떨어진 곳에 추차(?)시 키고 걸어갑시다. 이 마을에선 200년 전 신전이 바 다 밑으로 가라앉았다고 전해지는데 잠수함을 가지 고 있는 여자는 신전 안에 인어들 이야기를 하며 그 들을 돕기 위해 참수함을 사용하고 싶지만 위험하기 때문에 안 된다고 합니다. 또 캐러반의 위치에 대해 서도 돌을 수 있는데… 또 우네의 동생인 듯 한 사람 도 만날 수 있는데 루페인 사람들(매의 날개에 살고 있는 사람들)은 예전부터 천공인이 라고 불렀다던 대… 우네가 말하기를 로제타의 들(ロゼッタ石)이 있으면 그들과 이야기 할 수 있게 될지도 모른다고 천한다. 그밖에도 마을에서 놀고있는 드래곤에게 말 을 걸면 용기의 충거를 동쪽 시련의 성에 있다고 말 해줍니다. 증거를 찾으러 나서불까요? 요정의 일은 뒤로 미뤄도 될 것 같은데…

시력의 성

용기의 증거를 찾기 위해 시련의 성으로 진 입! 2층부터는 몬스터 가 출현하는데 화이라 (ファイラ)를 사용하 는 흔드데빌(ホ-ンド デビル)이 재등장하니 주의, 라크샤샤(ラク シャーサ)라는 몬스터 도 상대하기 까다로우 며, 특히 등장하는 문 스터의 대부분이 마 비 - 석화를 사용하니 주의합시다. 그 의에 미노타우르스종비(> ノタウルスゾンビ)라 는 본스터에게는 도망 치는 것이 불가능합니 다. 3층은 구조가 간단 하니 여유롭게 용사의 증표를 손에 넣도록 함 시다(용사의 증표란 다름 아닌... 쥐꼬리(ね ずみのシッポ)). 豪丑 를 손에 넣었으면 바하 무트에게 가봅시다. 바 하무트에게로 들아가 면 바하무트가 취꼬리







지도상인 알다백은 취단 목록을 다시합니다. 워 프 존간의 양골은 4~~~~~이 식으로 되어 있 습니다. 단 3는 최단 무르는 아닙니다면, 참고용 으로 표시에 받았습니다.

(…)를 보고 호듈감스레 칭호를 내려줍니다. 이것으로 전사는 기사로 시프는 난자로 몽크는 수퍼몽크 백 마습시는 백마도사 등으로 즐래스체인지 됩니다



이 오아시스가 없답니다

용기의 증거를 찾는 일 이 끝났으니 이제는 요정 ♣ 구해내기 위해 캐러반 으로 쳐들어갑시다 온라 크에서 캐러반의 위치를

듣기를 그곳은 온라크 서쪽 사막에서 조금 올라가면 불 수 있는 작은 숲 주변 사막이라고 하는데, 설명하 기 애매한…즉시 달려가 보지요

캐러반에 도착하면 언더힘이라는 착자가 요청이 든 병(ようせいのピン)을 50000김예 관리드는데 다른 방법이 없으니 돈을 낼 수밖에 없을 것 같습니 다 병을 샀으면 가이아로 돌아가 요정을 샘에다 놓



아줍시다. 요정은 감사의 뜻으로 공기가 끌었이 나 오는 공기의 물(〈 j 호 Ø みず)을 줍니다. 이것이라 면 바다에 가라앉은 신천을 탐사할 수 있지 않을까 요? 온라크로 돌아가 봅시다. 참수함을 가진 여자에 게 공기의 물을 보여주면 이번에야말로 잠수함을 내 어줍니다. 인어들을 돕기 위해! 가라앉은 신전을 탐 사하기 위해! 우리들이 갑니다!

해저신전

장수함을 막고있던 여자에게 공기의 물(〈) 등のみ Ť)를 보여주면 해저신전으로 들어올 수 있게됩니다. 이번에도 상당히 큰 구조로 되어있는데 특별히 어려운 미로는 없습니다. 다만 몬스터 충 고스트(그· スト)는 보기보다 공격력이 강하므로 방심하면 안됩니다

신천 안에는 인어들이 있는 층이 있는데 이 곳에 서는 작들이 출현하지 않으므로 안심하고 상자와 정보를 얻도록 합시다. 어딘가에서 리본(リボン)이라는 방어구를 얻을 수 있는데 마법 공격과 상태 이상에 대한 내성을 가지고 있는 최고의 방어구! 꼭 챙겨두어야 합니다(게임증 단 3개 밖에 구할 수 없습니다). 그 의에도 쓸모 있는 방어구나 무기가 나오므로 챙겨 가는 죽이 좋습니다. 그 의 로제타의 들(ロゼック진)이라는 아이템을 얻을 수 있는데 이후 진행을 위해 필요하므로 잊지 않도록 합시다. 여차저차 크리스탈이 있는 방에 도착했으면 만반의 준비를 마치고 물의 카오스를 무지롭시다!

BOSS 크라켄

크라센의 공격은 제대로 맞으면 250을 전후하는 엄청난 대미지가 나옵다다(이 정도면 흑마도사는 거의 살아남자 못, 하지만 반도는

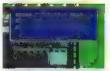


적으니 인심》 또 전체에 내해서 먹음(すみ)공격으로 암 음상태름 불러오기도 합니다. 효과가 있는 공격 마법은 썬더(サンダ-)계열

이제 크리스탈은 마치막 하나만을 남기고있고… 루페인 사람들과 이야기할 단서, 로제타의 둘을 얻 었습니다. 일단은 로제타의 돌을 가지고 우네를 안 나러 멜몬드의 마을로 가봅시다. 우네는 로제타의 물을 보며 루페인 말을 알 수 있게 되었다며 기뻐하 고 우리도 덤으로 말을 배울 수 있습니다.

이제 다시 매외 날개로 가봅시다. 이제 무패인 사람 들과 이야기 할 수 있게되었으니 정보를 수집해 보도 특 하지요. 이야기를 하다보면 늘라운 사실들을 알게 되는데 400년전 이 문명이 우주로까지 이어져 그곳에 그들의 성이 있다고 하는 것입니다. 그들은 로봇을 부리기도 했으며, 또한 지금까지 기억을 계승해 왔다는 이야기도 있습니다. 어찌 되었건 신기루의 탑은 그 우주의 성으로 가는 길목이라고 하는데… 의미가 있는 것이었군요? 차임(チャイム)이라는 물건을 인수반게

되는데 이것으로 신기루의 탑에 들어갈 수 있게 되었습니다! 그 성에서 아주 강력한 적이 기다리고 우리를 가다리고 있는 것 같은데…



진짜 및의 건사들은 빡뛰가 되어 이건가에 살아날아 있다고…(사건 용 마위)

부유성으로

차임(チャイム)을 가지고 당당히 탑 안으로 들어가 면 애미하게 만들어 놓은 원형 구조가 참 재미있습니 다(시계반대방향으로 들아 올라감니다). 키메라(キメ ラ)라는 녀석이 등장하는데 예전 혼드데빝(ホンドア ピル)처럼 전체공격을 해오므로 주의, 참고로 서서히 전체마법을 사용해오는 석들이 늘어만 나므로 기억해 두었다가 단체로 등장하면 냅다 도망치는 것이 현명함 니다. 2층에서 길이 끊기는데 로봇과 이야기 해보면 워프큐브(フ-ブキュ-ブ)를 시용해서 부유성으로 올라 갈 수 있다고 말합니다. 온라크 마을에서 로봇에 대해 서 떠들어댔던 남자를 기억하십니까? 폭포 쪽에서 보 았다는 로봇, 미라쥬의 탑에서 본 로봇들과 연관하면 분명 무언가 답이 있을지도 모릅니다 온라크 마을 앞 강을 거슬러 폭포로 향합시다. 폭포로 들어가면 동굴 이… 이 동굴은 길을 따라가다 보면 방이 하나 나올 뿐. 카오스의 신전반품 간단한 구조로 되어있습니다. 방안 얜 6개의 상자와 로봇이 있습니다. 여기서는 워프큐브 (ワ-ブ-キュ-ブ)를 챙기는 것 외에는 더 불일이 없으니 나가도록 합시다. 워프큐브(ワ-ブキュ-ブ)를 미라쥬의 탑에서 사용하면 부유성에 도착할 수 있습니다. 부유 성은 모든 방에 돌려볼 수 있도록 이주 편하고 친절한 구조로 되어있습니다. 일단은 2층에서 발견할 수 있는 리본(リボン)과 아다만타이트(アグマンタイト)는 반 드시 챙겨야합니다. 3층에서 땅을 내려다 볼 수 있는 데… 4개의 힘이 하나로 연결되는 지점에 카오스의 신전이 위치하고 있다고… 아무래도 결말의 장소가 보 이는 것 같습니다. 컴퓨터가 있는 방에서는 티아맷트 에 대해서 조사하고 있는데… 무엇일지. 4층은 투프형 미로로써 시작 지점에서 두 불특을 북쪽으로 이동해서



티아랫동물 조사하고 있는 컴퓨터 (사진은 #간판)



천망장 펜 앞옛 놈을 발로 자주는 것이 우평(소)[사진은 [단환]

서쪽으로 최진하면 됩니다. 5층에는 의길로 되어지만 강력한 몬스터들이 등장하므로 방심은 금물입니다. 특히 적은 확률로 등장하는 데스멕신(#' 지 ㅋ> - ')은 굉장히 강력하므로 요주의! 복도가 끝나면 마지막 크리스탈을 사이에 두고 바람의 카오스티아멧트와 자용을 겨루게 됩니다

BOSS 티아맷트

대대로 번2개를 바람의 계열로 두고있는 스웨어답게 벼래(いなずま)을 떨어뜨립니다(전체공격입니다) 일단은 바쁜대(パケンタ)로 벼락에 대한 내성을 만들고 아금 이금 HP를 깎아 갑니다 그 외에도 독가스(どくガス), 눈 보라(ふぶき), 불꽃(ほのお), 크라우다(クラウタ)등을 사용해옵니다.

이제 크리스탈의 빛을 모두 받았습니다. 마지막으로 카오스를 무찌르기 위한 길에 나서야 되는데 그가 어디 있는지 아는 사람이 있을 턱이 없습니다 밀져야본 전이니 12현자에게로 가봅시다. 12현자는 카오스는 4개의 힘이 모이는 곳, 바로 카오스의 신전에 대해 이야기하며 카오스는 그곳에 있다고 합니다. 하지만 현재의 카오스 신전이 아닌 2000년 전으로 거슬러 올라가야 한다고… 시간의 벽을 뚫고 2000년 전의 세계에서 그를 무찔러야 된다고 말합니다. 카오스 신전으로 가봅시다(그 전에 아다만타이트를 드워프 마을 대장간에 가져다주면 엑스칼리버를 얻을 수 있습니다).

카오스 신전 중심에 있는 혹수정을 크리스탈의 힘으로 부숴 버리면 2000년 전으로 타임슬립 할 수 있습니다. 혹수정의 앞에서 가볍게 A를.

2020년전 카오스의 진절

2000년전 세계를 구현하기 귀찮았던 나태한 스웨 어는 남쪽의 출구를 단단한 기둥으로 막아놓았고, 워프존도 효과 없게 만들어 버렸습니다. 하지만 텔 레포는 통하는데 2000년 후의 카오스 신전 밖으로 통합니다 텔레포로 던전 밖으로 나갔다 오면서 풀 레이 할 것이라면 그리 중요하지 않을 수도 있지만, 한번에 클리어를 원하신다면 이 막강한 자코 몬스터 들을 보며 저주름…. 무엇보다 중요한 것은 마법사 들이 전멸하면 던젼을 탈출할 수 없다는 사실입니 다. 길을 막고있는 석판은 코넬리아의 공주에게 받 았던 튜트(リュ-ㅏ)를 사용하여 제거할 수 있습니다. 카오스에게 접근하는 길목에 리치, 마리리스, 크라 캔, 티아맷트가 조금 강화(?)되어 차례대로 등장하 지만 예전대로 밀고 들어가면 격파할 수 있습니다 (그 중 리치는 8레벨 후마술을 사용해오므로 주의, 특히 플레이나 데죤은…). 저하 4층에 있는 최강의 무기 마사무네(マサム차)를 챙겨서 아래충으로 내 려갑시다. 지하 5층에서는 최후의 보스 카오스가 일 행을 기다리고 있는데… 단단히 준비를 하고 그 앞 에 서도록 합시다. 지금까지 싸워온 대로 견실하게 그의 힘을 빼앗으면 곧 싸움의 끝이 눈앞에…

BUSS 카오스

모든 언급을 회피하겠습니다. 최후의 보스만큼은 스스 로의 힘으로 무찌르시길, 다만 키오스의 신전을 무사하 해 처은 수준이라면 이 녀석도 그리 힘들지 않을 것입니다.

전리품 내역서

(거청한 제목을 불였지만 아이템 표일 뿐입니다)

소모 아이템

- 生性(ポション)	HP가 30포인트 화목된다.
(場名和(ど さむ)	독을 치유한다.
一古 HEL B AJOKまり	석화상태를 처유한다.
[집방사, 시	HP를 소혹 회약한Ck 세이는 할 수 있다
[[[] 中,	HP를 찬당보다 더 많이 화목한다. 역시 세이브 할 수 있다
(おはスペコテージ)	HPS: MP를 다폭으로 화복시킨다. 역시나 세이브 할 수 있다.

포션과 해독체는 가장 중요한 항목, 커티지나 텐트는 던견 클리어 후 안전을 위해 한 두개쯤 가지고 있는 것이 좋다

무기류

· 明報	PESS	20.70	Part Control Harris	
(나이프류)				
(40)至(ナイブ)	10	and the same of th	景(0,0,5製集	
(CP , 4H	10	-	일부의 다음	
10 製品の単(ミス ルナイス)	15	- 10		
T909 44 (4207)	35	28	2 (0 (0) 0) B	
(지팡이큐)				
対限の(つえ)	0	and James	전체임(D+ 3)를	
1 えおりて製むれ、や かつえ	0	6	사용하면 일의 효과	

大型の(つえ)	0		고웨드(tr) 마음
さらら 主張化にや かつえ	0	6	사용하면 활약 효과
1 編品、大学的に飲みらのつえ	0	12	
(の合んの、下部のはましゅうのつえ)	10	12	사용하면 화이라의 효과
I Who entity	0	'4	월4일 음업무기음
である時ではのいまとうしのつます。	15	turn Barret	사용하면 존재의 호파

(해약류)

	- 0	The same parties,	코널리아 마음 프라보카 마음
日本動物をスルンマ	51-7	12	
The second belong the	15	No. of Street, or other Persons	사용하면 샌더라의 효과

(노차크로)

1111 1 - 1111		
CONTRACTOR OF	The same of the sa	코네라이 아유
ZWEET NOW AND A		本種の同い種
ATTACHMENT TO A TO THE REST OF	15	OCCUPATION OF THE PROPERTY OF
THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	And in case of the last of the	Section 2

(도끼휴)

(地域の)がいかりかり	- 5	10	브라포카이를
(三) 日間へが、トアクス1	- 5	22	
日の高明なム ス ルアクミ	10	25	
己の意思なうイトアクス	15	29	사용하면 어디어의 효과

(出票)

(日本)			
国の国人は100円とア	5	The same of the sa	코넬리() 마음
1 A.D th , 397	10	13	프스토카 사물
MIC the Handler	5	3	일파의 나온 결혼단 하물
世中に ひと、ブロトノド:	10	15	보라로 사람
番件でオルチョン!	10	15	<u> </u>
「MANAGE STANDAN K	15	18	마법을 사는 정안에 유효
別の日からります (スター	15	8	집중 제얼하는 유효
- 監督協門(ウェルムキュ	15	13	수라고 게임하게 유현
ひをで 引きんこのつるめ	15	19	용어 사는 적어서 유럽
書からロンダナド)	10	20	행복도 1·용
10 全省が強いストルット	15	23	얼마의 기를 걸어서들아이크 기를
2 310 下かりかにレイズサベリム	20	22	사용하면 크로두 © 효과
1280年からグレトノト	20	21	740 暴04/4 帛宣
(4年全年シャブナド)	25	24	
書きらなにフレムナト	50	26	불꽃의 활이 담긴 건
(010 ヘロ烈にアイスプラント)	25	29	얼음의 힘이 담긴 점
世世世にはサンプレトト	30	32	언데도 뛰어져 유효
(人) シュ ひ サスケのかたな)	35	23	
- 「地に ディフェンダ	35	30	사용하면 브링의 효과
에스首리 버(エクスカ ,, f)	35	45	
THURSDAY AND A STATE OF THE STA	50		

초반을 제외하면 무기류는 구입의 와마가 화미해진다. 아마도 셰이버나 통소 드 이상의 무기를 구입하게 되는 일은 없으리라 본다. 사용시 마법이 발동되는 녀석들은 가능하면 팔지 말고 남겨들 것.

19-

0)提	3.0	21.76%	1004,000 00
(갑옷류)			
£(\$-()	2	and the	코넬리아 마음
7年に会かたよう	8	4	코벨리아 마음, 프라보카 마음
Anda a かれびら	15	15	코넬리(아마음: 프라크카 마음
・ 当者できる	23	24	프라보카이를
SHIPPER LAPTER TO	2	24	사용하면 인비 이익 효과
るや、さい ろのロブ	2	24	사용하려 보리자리의 효과
人をしまれていのよろい	33	34	일본드 0 /을
10 - 6 - 6 . 2 A A C A .	B	18	크려센트레이크 마음
F. S. & TUTLERAM	10	34	냉기에 강하지만 빨끔에 약하다
On IMPERITE	10	34	화염에 강하지만 냉기에 약하다
[リール ルタイヤマ か	10	42 T	바람이 대해서 강하다
5.00 PROSE 5.5 コンノイベー	10	10	플레이 이외의 아랍대이지를 75%까지 받아

(장강류)

フロラン(かんてまくち)	1	Charles Street,	프라쿠카 마음
できるかが、とって、で	3	Z	일은 아을
Branch n Tr	1	4	엘프의 3년
るからいはかれて、エ	5	4 -	멜운드 가음
CASSIV. 2 POLTI	3	8 .	3페센트라O 크다를
Carty to A	3	6	사용하면 싼데라의 효과
N SUBLIADIO	3	6	사용하면 세이버의 효과
Company T	3	8	
चि <u>ष्</u> र कर इसरे त्रकारका		8	7(0(0)와 이용
OK # . 7#2 #	0	12	회열에 강하고 냉기에 약하다
S. MI WYD. LA	1	15	젊은c DHB
BURT OF DOTE	1	24	가(아이와 마 네
「日の日本げてかりでか」	1	M.	

(방팩류)

7日 (国) 5のたく	0	The later in the l	프라보카의 이용
방문 1 기구	0	2	
ないかられてつわれて	0	4	엘프의 가을
11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	0	В	크레센트레이,크 아들
一中間 とまもいので 3	2	8	
## 1 -widners to	0	12	남기에 강하고 화영에 막하다
でい な サイヤンント	0	16	병탁에 대해서 강하다
「の内への世間イージスのたて)	0	18	

(古力量)

2度リポン	7	이상중세와 클레이를 제외한 마법을 받아한다.
か会えないたかはうし	1 1	
単版4 ト	3 3	열프의 마 음
「徳里山大大大」と	5 5	웹은드 OH를
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	3 6	크레센트레이크 아름
\$2. E 4. # . 95 , 5	3 6	사용하면 일의 효과
GIOIGIA NO. CHARLES	3	

무기보다도 받어구가 중요. 방어구 하나 차이가 상당하므로 잊지 않도록 해야 한다. 건플렛 같은 것은 들고 다니면서 사용하는 부가적인 용도로 더 많이 사용 될 것이다(매우 유용)





마법 내역서

가격과 판매이

LW	7鸽	<u>~</u> (d)\$\$1
1	11%	. 코엠20 1 /월
2	401	프라보카마을
3	150)	해교리 아름
4	400°)	연호의 아무
5	800 /	열본드 3H을
8	20,10	크레센트라이,크 마음
7	450 00	오란크 마음, 710 아마음
The second second	1,000,00	기이야 아울, 무패인 사람들의 마음(매의 남기)

(Lu 1) (Lu 1) (HP를 소설 화하한다. (HOH アイア) 역 1개 인KEE 콘스타이에 IMD X (포함시(プロテス) 이군1체 당아 때를 8포인 또 중 1세 한다. (제품을 40% 중 기계된다.

(Lu 2)

	Contract of	암흑상태를 치료
人(の)と(サイレス)	Edx 25	적이 주문을 사용할 수 없게 만든다.
は他に小サンタ	J-Telli	비탁에 대해 대리지 반분
TOTAL PERSONS	OLDH M.	희과음을 20% 즐기서린다.

(Lu 5)

and other some	and the same of	HP를 케일보다 많이 회복한다.
OLE OHE FALL	2017A- 14	언네트 온스타이에 내의 지,
出現のほグァイ	OPEN 1	화열에 내해 다이 지 반문
March	A CHARLES	HP를 소설 회복한다.

(Lu 4)

The state of the s		利用党对
\$108.747·	N244 (적이 도추하게 한다
世帯 (イベルド)	∩ ⊢ E+34 ·	네가야 대해 CHD 지 반분
Transfer and the second	NI THE REAL PROPERTY.	침목 상태를 처료한다.

(Lu 5)

Ser B. Service	the same of the sa	g garage spot
別の 玉(レイズ)	01-5430	전투를등을 치료한다
[C.E. ONダディア]	M X4 Mg	언네트 몬스타에서 내려지.
Marca Marca		일보다 많은 HP를 회복

(Lu 6)

The state of the s	석화상대를 치료한다
□ 日本	ENTION SIME STREET
三星型(ロ(プロテア) トー 15	방아력을 12포이로 증가시킨다.
SINION CONSTRUCTION OF THE PARTY OF THE PART	회의들을 20% 증가서만(다.

(Lu ?)

Carried Towns	Total Control of the last of t	HP를 원만히 화화한다.
フKL DIUガティア ¹	Et c+st	언에트 무스타에게 대미치
はんだい マック	Ot 2011	즉사 마법으로 부터 보호
The section of the section of		활러보다 많은 HP를 화목

(Lu 8)

ella lingue anico	To the second	전투복등 상태를 치료하고 HP를 환전히 의목
書書がからり	작전체	른 대한지를 입한다
世紀(パオル)	0) ⊃ 1 4 4	병박, 냉기, 화암, 즉시에 대해서 보호효과
Total Committee	A COLUMN TO SERVICE AND ADDRESS OF THE PARTY	적의 내성호과를 무효화 비율의 반대

캐알제열은 당연 1순위 2레벨은 특별히 구비할 필요는 없으며 4레벨은 포이 조나 외에 용도로 사용하지 않게 된다. 6레벨의 흘리는 어레이즈의 효과에 못 미 치기 때문에 사용이 꺼려지리라 생각한다. 혈 개열은 거의 사용되지 않는다.

SHOPE

T T	-	
(Lu)		
200.3 per 1 per	The same of the sa	화점으로 작에게 대이지
金を表え ブル	적단력 1	잠들개한다. 언데드에겐 무효
(単元)コイプ)	न्द्रश्च	눈을 얻게 만들어 하군의 명중을이 10%증가
THE HEALTH	ALCOHOLD BY	비탁으로 적이게 대미치

(luz)

PER PROPERTY IN	네기도 작이가 대미지
[다리니스(ජ 2 주고) 작전되 1	적의 눈을 얻게 하여 영중, 의피를 20% 감소시킨다.
ABBOURTO OFTH	공격력을 14포인트 결가시킨다.
APPLANT.	改(Q) 合(医 今春 1 全)更 Xを(A) (F)に)。

(Lu 5)

AND CONTRACTOR OF THE PARTY OF	A company	
(1000年)	24130 4	작을 아버스된다.
微(さ(サングラ)	N. Pr. N	MALESCA SHOULD SHOW SHOW IN
Capitality with		눈을 얻게 만들어 이군의 영출들이 10% 증가

(Lu 4)

WEND DOWN	Maria Maria Company	
一株 小型ペイスト) のでは	이로 수울 두 배로 증가시킨다.	
を終コンフュ ちゃっち	적을 혼란시켜 서로 싸우게 만든다	
And the state of t	THE RESIDENCE AND LABOR.	

(Lu 5)

AND REAL PROPERTY.	The same of the same of	The second
出版を(1クラウダ)	अं भ	20 6000 1 電影型 2000 配金 Bro
製料学テレガ	ा वस्तु प्रश्न ः	PS GAT RAPIA
TOTAL CARRIE		PROPERTY OF STREET, ST.

(Lu 6)

(60)(60)	দ্বাধ্যা হয়েওার
विद्युरूत थार्थ	즉시사 됩다. 언테드에겐 무효
一年 もっクエイク 四世間	지친을 일으킨다. 즉사의 효과
THE TANK OF STREET	HP 3000(하의 작은 다비스킨다.

(tu 7)

A STANDARD WARREST	and the latest the lat	네7대 최김이번, 단지형의 열명을 많이 받는다.
型部2 セプレイク)	25134	작을 석회시킨다
なのではなる	žu.	자신의 영중율을 40%, 공격력을 15% 즐기시킨다.
VIOLENCE AND ASSESSMENT OF THE PARTY OF THE	The state of the s	THE RESIDENCE TO A STATE OF THE PARTY OF THE

(Lu 8)

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	최강의 이번 내상을 무시하고 높은 대이지
◆製ストノブ) 24世現	THE RESENTANT
「経費デンタン) 智和教	다른 차원으로 날려바린다
The same of the sa	적을 완전히 죽여 부활조차 불가하다.

대부분이 무익한 마법. 화이어, 브리저도, 센터 계열만을 꾸준히 가져와도 무 난할 정도다 4레벨의 헤이스트와 2레벨의 스트라이는 메우 효과적이므로 꼭 익 혀야할 것들. 세이버는 자신에 대한 효과만을 가지기 때문에 거의 쓸모 없다. 8 레벨은 보스전 전용마법이라고 해도 좋을 정도이며 사용된다해도 플레어 이외 의 것은 그다지 효과가 없다.



엑소더스 길티

지난달에 약속되면 대중 액소더스 컬틱의 AS 공략합니다. 액소 더스 컬틱는 1999년 2솵호에 공략되었지만 미래편의 무르가 나가 지 않아 몇몇 분들이 꾸준이 AS를 신청해 오셨습니다. 지면이 많 지 않은 관계로 들필요한 이벤트는 제외하고 엔당까지의 최단 루 트표를 간단한 설명과 함께 실었습니다.

프를로그

		21	
DIAN D. WIS	ě.		
마시막길		달의 반짝임(月內爾德	입수
見の出りル	7-0)의문	の世間知識フィアグラ	-una⊪
の可なか	7·20의 준	の世間知識とイアフラ	. mount

	948
分合のカスミル 皆	ゼニュの三、ルトライト。 스甲甲是三(スル・ファウンド) 登中
의국인 요지 外國人事地 유적부근(通過付近) 비림, 육포	+
왕이는 다른, 유전부는 유전내학(國 教)	엔드리이트 사용

	이에면	ì
지나 C かっナェイ・向		
네네휴추요집	살에서부터 아름	
네네수속의집	소리를 통고밖으로 나갔	-
	네네로부터 감색의 단검	
	(利色の特別を含	
내생차차의집	방 인목에서 갈색도 단값 사용	4

본펜

á l	N/IS
三世 01日ブレン ア・グ	오른쪽 길로 1세 마루아
	(アクア)番を対
프렌 마크의 증앙 건물	
五朝 0 円	오른목 길로 가서 다 (우 사)와 대회
●0屈	OUXFR "HID
Ži i	(보인 아크에서 오른쪽 결혼)
書が2世のアレイムキタン	별의신전
플레일 한	C121 JS
Ži	건너편에 있는 사람과 대화
量の量	예사 요시하
프렌이너	오른쪽 같아서 다와 대화
B	가시나무 좋아요.
	一方。の水のつぼり配合を世間を開
号0倍	남자와 대數
프렌 아크와 중앙 건물	마루아만남
마사의 집 앞	
프렌이크	0)甲(19) 山田
불의 신전 플레임 턴	가시나무함이면서용
	7세나무함아노래입수
01年0日港(アクアマリン)	(호수) 블루 다이야몬드
	(ブルダイアモント 일수
A Del(ン アク)	例の、土(クェイク多)の時
시 이글-성지의 묘지	등을 가지고 세번 성자의 묘지
	(事情の事項)至 ()長
	上中スペープ)料印刷
4,0년	MC'38:CHI
상자의 묘지	남자와 대학
A 0년	여자와 대화
모래의 성지(왕이)	機の日外 は事

사하근	에 전화대화
설치와 요치	90 35 ab
포렌이크	에C 교육 Gist, 태양의, 晉安
	末層の表唱中
音叫訳ウル維力	물기방을 아랫동물이다니다
	主动に空(トレディアン)者でい
	長水番番三美術力、まつ) 24
· 경답은 각각 돼 ? < Ari.	23位 とそ(数の 的 目)
個可能色製造(ない	
성치와 되지	등의 이번입과 태양의 등등을
	석원에 사용
모지의 자하를로	분들 사용
I Z Z Z Z	
中にはヘビクエイク) 오래나람으로 막혀있는 곳을
	중대하여 노래로 신전
	というないでする
	のなるの場所であ
	「使用のメデュオント公中
뜨렌 아크의 중앙 건물	오조의 어떻게은 사용
DIAG. E	
A, OEI	50M21
보세요. * 자 Mile 메이크	書談書の単語のフレアリ의 전明
可見り会き、の間	후려(를 돌아나는을 때 하이날
	파까지 보통 3억 등이 나는
0.里島 合き、の動	このかり 後年 を関する場合 と
日本の政治を必要	第四日日 1日日日日日
	오른쪽 은쪽 은쪽을 구함
明일 스甲基 イルストロム	J 배우,신전
필요스자 플러일 등	
建筑 图 图 图 图	MS-BICKE FIX
非知的 都 品	・個を例とは、世界 ・サラマンダーのコング)を全
후레이의 방 바람의 신천 대 <u>한 스트를</u>	
	(サラマンダーの)ング) 覧수
하면의 신천 대학소로를	(サラマンダーの)ング) 覧수
하면의 신천 대학소로를	(サラマング・の)ング) 登中 型質 運貨門の動、を設定の開 (大党のマミュレット) 登中
바람의 신천 대일스로로 살지의 묘지	(サラマング・の)ング) 登中 型質 運貨門の動、を設定の開 (大党のマミュレット) 登中
하세요 신천 대원스트를 설치의 표지 자료하의 실점 > f = 4 세계	(サラマング・の)ング) 登中 長雪 電場門の棚、 を認知 の開 「天空のマミュレット) 일中) ミュ 留台 木書
하세요 신천 대원스트를 설치의 표지 자료하의 실점 > f = 4 세계	(가) 구기가 이 1가가 일수 문의 발생(지) 한 분명의 이렇 (곳한 이 구 한 2 기가) 일수) 운영 발소 사용 - 지나 이의 리 바뿐이 작 청행되

7년S. 整印 出版S. 000000
198
소투 교문는 사용
태양의 등꽃 입수
祖のコンイナの 188
레이스와 라타를 가는 카타의
000
석은 앞에서 아이지가 수와 다음
きまっプレファイガをよ
학으로 그감
<u>워드로</u> 이트 입수
36 22 18
BOWNER BUIL
신투파운드 입수
アクトイニスナッタ (4数)
2.前提出 15%

の大学を変更にはあ
(一) をアクアランが留今
테임의 불꽃 사람 부산(ブナン)
으로부터 등의 저쪽입 입수
[달의 반짝임 사용
ma dunda
크스나의 대학
明の行動機
AFIRECOICI
(ウォ・タ・グライダ・) 日中
워타슬건(5년 사용선 레이트
워 5·슬린 0 C 사용(2 - 2)0.
차등지 없 나이트바쁜
(ナイトビジョン).
E 配配のカメチタンフィヤー合介
00 2 CEB
002.46
HI D. JE
国会長の信息を は たメディオン。
是否的句色で変更のことかり、日中
목의 회식증업
E.E.S.C.O. A.E.
용라감이 확성해 -
- 自2年2点ファバス州音
- Charle
8 8 Jan 1200
会会を発音
이어의 교육 부산 혹음 발전
毎4. 智ウイルの 法書
BH FOTAM FROM
alc 18 0kB
^ A3 = Q.4
1200
259 III
\$2.50
-
360 m34 0-6/24 44 8
교육성이 외 남자
単語にハス東の割留中
LQ로마전 사용
알게라 가는
나이 토비가 사용(1
나이 뭐하지 사용(2)
무기 입수
4

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	
대심당大量量-관문	Cr / 그 7 / 지도와 감색도
	とは場合の経験 回影
찬문	製み等に重要
もそるロタウン ギルド	
티티(ティティ)의 연구소	
타운 같도의 검문소	選が記さば数
EER OFF	E.E'9. 493
28	選入金 基盤
타운 길도의 검문소	温かる 温野
EEG OLDA	EED AD
1634	SEAチッタ:番 毎世里
E-용 길도	김근과 기이기서 도양합
E-은 길로의 검문소	병사를 무혹
20	리스 수의 전투 후 통과
記すにかいっ ある	FEB IN
エロを自由ノブラルは面	골은 장소·
A.巴雷·福里	작한 문
NEX 2도	아이거나 신랑과 강석의 단점을
근본 사이의 성지(Int)	が否定性の理解を一位的
Yak GE	약한 문에 갈색의 단점 사용
宣集社会企	要と記録性
意合む 性の機能水の石間	문제를 폭점함의 서(在其の書)
	사용 천금의 개발학입수
· 20 部(() 0, 5年)	ではさんが
集の天皇生	Kin all
12 1 2 E	문은 하6분 이용
YEA E	E.E. 玉」ひ20(2)(ラライラ)

발리지 같은 근문 사이의 성지,	이로루터 보라색의 단점
	(集の経動) 일수
티운 같으의 검문소	보라색의 단점 사음.
	사자의 문장(著子的物質) 입수
발리자 길드의 탓타의 집	왓타를 동면로 -
호리관2출	돌료를 만난 곳에서 보라색의
	단검사용
皇武平2鲁	을 부분에서 사자의 문장 사용
金 科	리라누어가 장하였는 맛타를 귀
	빗타모두터 호황이와 문장
	(虎の数量) 2 今
호되곤 1음	원목 받이 사 호랑이의 문장 사용
성지라위(1000년 - 쇼)	연수도 자료(實質된 ザ·사의
	방안에제를 해제시합
옛 수도 자르(宣首都ザ -ル)	소아(고라막카스이 중선택

7	소아선욕
옛 수준 자물의 사례(英湖	소타양남
옛 수도 자료	작기하 6.8
맛 수도 자료의 참(相)	사진의 세명들이를 일수
약 수도 자르오 사 히	라 라이라의 함류
옛 수도 차로의 밥	탓단와 소설, 0.1년로
0.至以全(地、小の前)	돌아갔다가 나온후 1 토와 숲
	바로 앞에서 문제를 푼 사진의
	서 사용. 거인되 했더 입수
■ 답은 산(호화 또는 산)	B(BABH)
년 수도 자료의 사 의	이이나(イイナ)에게 사용장함

타무길, 오 감우소	병사
지브랑 강도의 높은 장소	계속 등록 등록 가간이 알려가라는
	소구를 내어 봤사를 이름사람
	(병사가 3번 나타나이 함.
	근기 있게 계속 할 것)
발리자 길드 콘은 사이의 성지	중간을 덜컥거리는 소리가나는
	골이라 형사를 이름시킬
	(변사가 2번 나타니아, 함.
	잘 나타나지 않으니 첫불리
	포기하지 말 것)
호리관 알	카스미로 개립터 화인지

지부팅 강도	등()·2·(사한 버 (+ 1))등한 후
	문제를 푼 화면의 서 사용.
	설러맨더의 반지 입수
· 답은 미그마(호수호,	生亡 易かようかん。
16근지 같은	马科学和印刷
타운 길도의 검문소	MAND CLERY
타운 길도의 검문소	병사의 대회(2)
대성담	호랑이와 문장 입수
호리관 앞	이동하여 200 부부에게 호칭이건
	문장을 전달, 소이로 캐릭터 체인지

한다.의 1층	호랑이의 문장 사용	
ZAINE NEW TOTAL	카스미로 캐릭터 헤인지	

GAIL	스이 일행을 구	t .
章中	리카와마바	
성지간무	방상제제 조작 :	매살 맞으로 아름
	소이콘 카락터	Metro

d.	200
옛수도 가르네 팁	C,로의 숲 무리화
0,로의 숲 종과	티트 위신의 유해 발견
무의신전 가- 이해하	製事品の経験。
	물소로의 세계를の數 할수
성X 라무	침혹의 단검 사용.
	スペザザンル政権率
대성당 알	문제를 푹 돌소리의 서를 사용,
	물루 다이아운도 일수
● 社会 ●コフKさかな。対	(さかな)
위성당	카스미로 카릭터 체인지,

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR		
lot de .	0.E # 5.E 5	FIRE ADP
1199	이동후자동	C. B. 22.5

GAMELINE Original



お大学があ 松松 十四十 年於於

學可且 古의寺者 於 今上母 机混合压 有指用 結構 如今日 十四日 如今日

世紀 第十000年 記念書

唯10"和

医乳蛋白 医乳蛋白 计记

医骨骨骨

참도를 지향하는 원간 게임삼지 게임라인에서는 신세기를 맞이한 대대적인 자세개편에 앞서 대스 1을 따득 교체한 것을 방표했다 이에 관례 계임라인 필자 K씨는 '뭔가 딱고물이 없느냐'는 볼상식 한 발약을 해 모두의 변축을 사고있다고 한다

새 술은 새 부대에

임을 받고 있다는 후문이다. 오규석 편집장은 규석 변집장전 남장, 28세, 예인 있음), 오 편 보꾸의 소사에서도 깨끗함이 증명되어 더욱 실 이번 인사 이동에서 가장 주목학 인상을 오 난 임사하지 1년 4개왕만에 삼뚝 기자 답상을 지치 뭐짐장의 사리에 오른 전무후부한 초고속 मिश्रेट में महिने हे भुषे TEAMNAC क लेकिन माश्रम्श्रेज श्रम् स् १० ११ एम् ४ श्र अ 승전으로 인해 한 때 되본 수수이후이 일기도

S 동대 에비군 소대상으로도 화동하기 인나 성 위한 설심하게 하며, 순수함이 지나서 생각한 왕이 놀랑감이 되고 있기도 하다 앞으로의 비 원을 모는 기자에게 깔대있는 소리학 문위를 나 쓰라는 발언을 하여 파소로 반전한 사는성 Ku 育의학과(敦陽學科, Veterinary Medicine)를 지엄한 성적으로 휴업하기 위제 실학과 권지함이 지나쳐 가끔은 대체 없이 수 이 다분하다는 우려를 남기고 있다

은근한 프레셔가 승부수

多条 오 관심장의 급하스런 승객으로 인한 빈사 공포에 가까운 프레셔를 준다고 목히 호탕한 리용 매울 사람은 최병열 전 편집기자 최 팀장 하부를 거쳐 게임라인에 입사했다. 현지 필신 에 의하면 웃으면서 원고를 제촉하는 기술이 은 95년 2월 부산 동아대학교 용용 경제학과를 졸업한 후 요코하마 국립대학교 대학원 경제 웃음과 함께 타져 나오는 정신 커멘트

라뿐다. 9 필자와 함께 철아를 감수하며 외 지는 장신 커민드 내 오늘 나 때문에 집에 본 (대 NAC씨 전용 커텐드)는 박가스 의 약 3배를 넘는 각성능력을 지니고 있다는 소문이다. 어째서 경영하도가 게임자 기자를



성대에 전에 관심 앞이라는 오 변화하

국민 일행 타임으로 된 집부 교이 인해

기대은 행인 국민은 행의 과업에서 비롯됐다 이 면 사내에 대해 성리부 박수임은, 급여용 지급

현 사내는 제일라인의 모기업 (주)생각나라의

나 나는없는 생 이라며 업무는 포기한 상태

일어를 알 수 없는 승리 보스를 취하는 첫 입장

12월 27일 현재, 이미 사용 사인 25일 나와있 수위의 굶수림에 시달리고 있다 이서워 급 -OF 편집 기자는 같이 없어 식사를 하지 못하고 있 승규 베고보고 두마지 없으니 완전히 거자 그녀학 한 위나의 반을 수 없어 많은 관심부위를 여가 연세된 것은 시난 99년 박 이후 서음

라이 관심부위들은 국민은행 양위점 앞으로 날

러가 시위를 행할 것은 격악했으나 날씨가 추워

시 관득기로 했다고 현지 통신은 전했다

क्षापंत शामि व गरि अस्तर्ग ग्री मेरी

하는 젊은 마음은 본목 같이나 예상을 찾을

제임라인 현장부 기이사티 직단 場当が

국 밀진들 스스로가 작량을 구하려 나가야 하는 내린 20년만의 대설로 인해 라인 편집부가 아 자 위기에 처했다. 눈으로 인해 인근 도로가 모 얼어붙어 음식집들이 빼달 서비스를 지부하 였기 때문 실제로 모 충국집의 경우는 아예 수 화기를 내려놓고 주무용 거부하기도 하였다. 결 사례에 직면하였으나 고질병인 귀찮아 가 발 지난 1월 9일에서 10일 까지, 양일간에 감착

> 하고있는 지에 관한 질문에 대해서는 '나 원고 출장 안내나, 목 졸라뿐다~. 라는 코멘트로 답변을 화피, 아직 많은 의문을 남기고 있다.



高い 東江町 今の7世 東山

않고 살아있었는 가 라는 질문에는 내답하기도 롭혔다 무엇보다 나무나 귀찮아서 죽음 지경이 었다' 며 당시의 최왕합을 묘사했으나, '얼 죽지 귀찮다' 라며 긴급회피를 사도했다고 현지 동신 计划时期 计表

이 관회 왔다.

LINE ORIGINAL

श्मी श्री श्री सि

점을 만하는 사람들이

다른 병원에 임원하였다. 사건현장에 있었던 화랑(필 지원기자의 증언에 의하면 모원집장이 마란 화 부 디에 매틱 한 마라만 불인 체스팀 패을 연속으로 세 번 서 정신 교정 지료를 받고 있는 층, 담당의사 SAI에 의 수배기기인 넥서스 를 보고 발자을 일으키는 등심 이나 사용하나 하나라 어덟 마근에 전멸당하자 갑자기 발사 증세를 일으켰다고 한다. 오편집장은 업무 시간에 개인적인 개임을 즐겼다는 최목이 덧붙여쳐 숙식실에 하면 오 편집장은 아무 경제군대 포스를 취하거나 DC 평소 스타크레프트를 즐거하던 오편집장이 소한 상태를 보이고 있다고 한다



장이 갑자기 테란으로

에서는 평소 저 1절 층 거 끊레이하던 오면집 好用 到二年今十六

중축을 바꾼 것이 조점 음 맞추고 수사님은 집중하고 있다 고라파 월두년용 행의 대가로 불리는 점심이 매후 세력인 가능성

울 사사했다. 아직도 편집부에서 뿌리를 뽑지 못한 마감 중 스타크레프트'는 1997년부터 둘러자드 사 가 만들어 온 실시간 전략 시뮬레이션, 현재 빨리차드 에서는 후속작을 개발 중이라고 한다

The King Of Fighters

Italia tata 0002 40 Mass vieralo

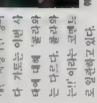


지난 12월 23일, 최본 온 사임넷 또 로리그 지충자동 주) 이오리스의 주 가리기 위한 KOF

됐어졌다 상소는 지하철 4호선 회환(남대당시장) 2000왕중왕 전이 약 MI SA 내부의 계임장 게임라인에서는 비밀리 NAC씨는 대전표를 받신, 실기제를 당하는 형당 李祖宗 朝即好 可幹城野盟 四郭川如即 NAC 씨(원명 관심부 기자)가 각각 대회에 출착 어위 以下, 3姓之母 在各部下 題上於 白年日 山野の口 से अन्त्र अत्युद्धान जाजा NAC मा, ख्या Oh No. 9 ' 주 등 외치였다고 日本教育 日 開本 二代 計画 日本教司

현실도파엔 알콜을 THE RESERVE OF THE PARTY OF

지난 1월 11일 44백, 지옥에서 늦거난 가도(이 하 가도)가 편집기자들이 아식을 먹는 봄을 타 술 거의 영향이 없으나 며칠 밤을 격파한 뭔가들에 도구마신 송의 양은 맥주 박 전 일반 성인에서는 을 마시고 원고를 작성하여 큰 용의를 빌었다. # 시명사인 양이



內容學 學想白過 內閣學與一時, 이러도 그 존 해울이 붙은 것 같다고 밝혔다. 그러나 오면

레가 있는 것을 발견했다. 녀석을 새포하여

지난 1월 6일, 교라파 질투단장은 오면접장

의 목 것에 무의 것으로 측정되는 머리카락이 불어있는 것을 발견, 잠심시간을 이용한 청분 회를 제최했다. 오편집장이 '이것은 모함이 다, 여성의 머리카락이라는 것은 전혀 사실 무근이다' 떠 극구 부인하자 이에 질투단장은 증거불의 정말조시를 TEAM.NAC 법죄 생 학 연구소에 의뢰한 바, 문제의 머리카락이 인간의 털이 아니라 Cockroach라는 생물의

오편집장,바퀴벌레와한솥밥먹어

阿马斯 小子的 计图及可控 7年前

을 다물고 있어 사태의 전상 파악이 어려운

상태. 얼마 후 오편집장이 사태를 무따하기

위해 편집부원들에게 통을 제공하였으나,

중에서 수상학 문체가 발 경되어 아무준 이를 입아 대 지 않았다는 후문이다.

Th

집장은 남은 피자의 행방에 대해서는 굳게 입

최팀장은 '이 같은 평자들의 음주 사태는 마집 게임박한 필자들이 너무나 손쉽게 주류를 구할 수 있기 때문에 발생한다'라고 지적하며 각 업체에 لزال HIST 수염이 많이 나있는 이들, 그 중에서도 따칠야 나무 오래 셋지 않아 두발과 안면이 불설하며 이 부어있거나 충혈 되어있는 이들에게는 술을 지 알아 줄 것을 당부하다'는 코멘트를 남기며

STATE I THAT

~ 보다라

子にも智器を記

소식을 가장 처음 잡한 것은 VVVF써 상필자의 남당이던 VVVF에는 이 소식과 함께 외조모 상 율 당하여 라루 종일 패닉 상태에 빠져있었다고 간이 주어지지 않는 지 급히 시간이 흑박한 등약 아니면 수 십 페이지를 넘는 대작 공략에 누입되 그 어떠한 상황에서도 원고을 핑크내지 않아 반찬 알 수 없는 증상으로 병식에 누웠다. 괴찰의 원인은 한 달도 거르지 않고 공약을 강행한테서 오는 스트레스와 유쾌적 피로일 것으로 추정된다. 장 필자는 지난 1년 간 거의 매달 사총 이상의 시 불사선 이라고 불리던 장계원 뭔자가 고열을 어 자신의 몸을 혹사 시켜 왔다 민을 수 있는 식동에 이하면 취재 제임라인 원산이

THE DAME AND ADDRESS OF 中国のよう 大学 という はいがら うべきまれる254 256m NO (中國다, 나도 아프고 상이 (系の以下形)

-PSCARROT 函设 は品質の圧劣戦なけるのない人引動しの、

- XINOW 됐거나 기존 , त्रमकेश्वर्थक क्रम्म क्रिक्सक,

NO 기 NAC

라며 장재의 평사의 배유를 별고 있다고 한다. 을 감소했다. 믿을 반한 지나도록 의복이 바뀌지 器 可是 今日數及



될 것이 없었으나 보통 원고의 세 배의 오자가 발 ASTON 담당NV씨가 크게 고생했다고 하다 작성한 원고는 크게 문제 소식통에 의하면, 가토가

무심장 채상 위에 있는 레비 파큐이 출연작 투하트)의 가슴에 달려있던 리본을 훔쳐간 벽 데 자식은 어서 자수하도록 하여 주시질 바람 나다. 현재 레미는 정신착관을 일으킨 편집芬 의 변덕으로 공지머리를 가슴에 달고 '아이 원 추, 포즈를 취하고 있어 시각적 피해가 삼 당합니다. 냉금 가져 와 주신다면 숙이지는 않

요 만일 자수하지 않은 상 는 분세는 저희 편집부 산 대에서 범인임이 밝혀지시 '골투단' 이 장래식은 물론 주민등록 말소 점차 을 테니 제발 가져와 주세 市



우리 라마의 리본을 찾아 주네요

까지 밝아드리셨습니다.

임의지의 전력으로 주정되는 태순에 기를 등

GAMELINE 2001/개원특립 219

면접부 측에서 이에 대한 희명을 요구하자 오군은 지난밤 먹다 남긴 피사를 아침에도 먹었는데, 한 조각을 다 먹고 나서야 바퀴벌

더듬이라는 것임이 밝혀졌다.

Original





지금 위 사진을 보시는 분들은 대략 집작을 하시겠지만, 오늘은 마소녀 그것도 게임 에 나오는 미소녀다. 물론 범위는 한도 골도 없겠지만…. 일단 이번에는 이런 게 있다 하는 식으로 처음이나 간단한 소개 정도에 그치려고 한다. 찬조 출연은 핸드메이드 메이의 메이잉이다(과연 저 US8포트는 어디로 연결되는 것일까…). 자 당신도 각성하라 그리고 군침을 즐리는 것이다

필자가 어린 시절…

왜 이런 이야기를 단락까지 나누어가며 장황하게 설명해 야 하는 지는 나도 알 수 없지 만 역자 애들이 가지고 노는 인 형물(바비라든가 미미라든가) 이 정말인지 이해가 안 가면 시 절이 있었다. 그러나 여기서 새 월의 위대함은 나타나는 법. 평자가 모델이라는 것에 본격 적으로 심취해 갈수록, 게임이



바바안영이지만 이자 아이들에게 판독하는 것과는 내부구최- '가 다른 코스를 헤이드 판 어대대한민국의 건정 한 남자들은 황아서 생 각하자

나 만화를 더더욱 파고들수록, 이 피규어라는 상 품은 본인의 구매욕을 상승시키기에 충분했으 니… 개다가 요즘 바비인형들은 속옷도 완전히 재현을…(혁 지금 무슨 말을!).

우리가 주역이다!



세상에 피규어라는 장 르를 알리고 보급시킨 일 등공신은 바로 세일러운 이다. 물론 그 전에도 피 규어는 있었으나 정말 대 충돌에게 어필한 작품은 세일러문이라고 본다. 일 단 필자가 가장 좋아하는 세일러 새턴의 모습만을 개재하도록 한다(세가사 탄해라!)

솔직히 이어기하자은 가장 동아이는 것이 아니라 유워에게 동아하는 것 하다. 모티투우우우우우유아 #EV의 호타투가 아니다. 쿠온노 키즈니 의 호타투는 더더욱 하는 조금 달았니까 에니의 봄이 지난지 오래 건만 아취도 세일러운 피규 어의 추종자는 그 수가 상상 을 초월하고 있으며(건전개만 따 쳐도 온근히 많다. 하물며 18급계 는…) 그 뒤를 카드랩터 사구라 나 그 의 미소녀용의 피규어들 이 바둑 추적하고 있다. 그리고 "



지금까지 매년 몇 개씩이라도 꾸준히 발매되는 장수 상품이기도 하다. 솔직히 도저히 이해는 안가지만…

> 여러모로 세일러문은 피규어라는 상품에 있어서 어느 청도의 전환의 아키하바라 제기를 제공한 것임에 현료주의하 하리 여것 는 플립었다. 그리고 지 은 카드립티 사노리가면 금은 다음사진과 같은

는 가리가 한 제어난 토리 해외의 평송 오렇 인한 레과루어라 보여진다

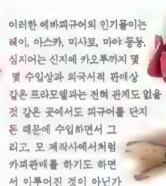
금은 다음사진과 같은 아이들이 활약하는 세 상이 되었다. 이것이 세 일러문의 힘인 것이다. 학명성 제국어가 많이

세일러 문이 TV방영을 하면서 피규어가 많이

보급이 되었듯이 예반게리온도 인기를 타면서 피규어들이 쏟아져 나왔다. 단 이 경우 전달매체가 상당히 불완 전한 음성적인 시장이었음에도 불구 하고 인기가 의외로 좋았다는 게 신기 할 뿐이다. 세일러운 피규어보다 애바

피규어가 더 널리 알 려져 있는 것은 아마 도 만화의 선풍적인 인기에 편승한 때문 이었는지도 모른다.

아스카다 역사 뉴 라 언사의 재롱(저 균명) 참 등에 보기를 보기 선 게다가 매니의 특징을 현역이 살린 보기 드뿐 키트로 물론 국내에 경 수입 된 작은 왔다 나 제품 가끔



■: WIND

한다(우리나라에서 만든 미사로통 당당하 국내에 행석으로 사무 등을 피유어는 일본 등라면

에서 고가로 발매된 것을 다시 주조해서 염가로 파는 것으로, 그 칠은 원판에 비해 덜어지는 것이 보통이다)

피규어라면 미소녀다!!

피규어의 종류에는 그 수가 엄청나게 많다 물론 아리따운 미소녀 패규어도 있지만 그로테스크하고 엽기적인 것들도 상당수 존재하고 있다. 오늘은 그런 그로테스크하고 엽기적인 아이들에 대한 소개는 미루도록 하고 일단은 독자여러분의 아름다운 소녀들을 소개하도록 하겠다(아름다운 것만 보고 살아도 짧기만 한 인생이다). 게임에 있어서 미소녀라고 한다면…떠오르는 수많은 마소녀 게임들. 카는, 북으로, 피아, 애베루즈, 매지컬 안티크 등 대부분이 PC게임이라는 것과 대부분 XX해서 YY한 (게임라인은 한국 간행물 윤리위원의 도서잡지 윤리강행 및 그 실천요강을 준수합니다)…말이 잠시 샜는데, 그 종류를 사진을 통해 알아보자.



일단은 미소녀 게임이라는 장르의 미소녀 중 눈에 보이는 첫만 긁어도 이 정도다. 아마도 다음 달 경에 미소녀게임 제작사를 하나하나 뜯어서 그 제작 사별로의 키트를 다루어야 한다는 작업의 중요성을 절감하며, 다음은 대전격 투에 나타나는 미소녀인지 아줌마인지는 잘 구분이 안 가지만…앙른 알아보 도록 하자.



대전 격투는 이만 접자 대전격투도 종류와 버천이 아주 많아서 KOF 피규 어 같은 건 다 실으려면 책 한 권은 축히 나온다 그러니 이 다음에는 개임에 나오는 캐릭터를 보자 그리고 자신이 원하는 게임이 있으면 지금 당장 라인 에 엽서에 보내는 것이 좋다! 그것이 다음 달 소재부족의 기획회의에서 방향 하는 필자를 구제하는 길이다!



시대의 호흡이란…

이 시대는 바야호로 로리를 원하는 시대이다. 한때는 세계3대 로리라는 것이 생길 정도였으나, 지금은 X나 소나 로리로리를 점찰하는 현실, 이제는 3대 로리고 뭐고 뽑을 수도 없는 지경 이다. 그 호름을 예시한 것은 나데시코의 투리, 결정적인 역할을 한 것은 로리계의 별 로리계의 슈퍼스타 키노모토 사무라인 것이다. 물론 거슬러 올라가면 그 원조는 망키로부터 사작한 마슬소녀 들이겠지만...여기 그 호름을 만드는데 가장 지대한 공헌을 한 대최인(?) 중에서 최가 많은 3명을 공개하는 바다. 본지의 석이형은 로리들을 최인취급하는 것은 말이 안된다고 울부짓고 있지만. 모든 것은 필자의 마음대로 인 것이다. 여담으로 이번에 새로 나오는 플램프의 선작의 디자인은 이 사쿠라 수준의 로리도를 수배는 넘어버린 것이었다(플램프 재미들었군)



이번에 글을 쓸 때 정말인지 고민 많이 했다. 사쿠라대전의 아이리스, 리스 티스의 리스티스, 디지 캐럿의 캐릭터를 정말 엄청나게 고민했고 그 결과 일 단 이번에 시작이라는 차원에서 이렇게 무작정 실어본 것이다. 만일 자신이 원하는 게임이 있다면 엽서를 보내라! 그리고 필자를 구원하는 것이다! 저기 서 필 시킬지 고민하는 악마 같은 고라파덕 담당에게 엽서를 보내는 것이다! 오죽이나 절심하면 똑같은 소리를 또 하겠는가!

마치며…

필자는 1월에 열리는 국내외 프라모델 행사들을 갔다올 예정이다(여기 실릴

지는 알 수 없지만…). 아카데미 콘테스트에서 는 올해 최초로 건답 부문이 신설되었다. 그리고 아셈 하비 모델 콘테스트도 대부분이 건답 부문 이 될 전망이라 필자로서는 기대가 크다

물론 피규어 목집은 다음달에도 계속 될 것이다. 좀더 푹 넓고 깨는 것들을 소개하기 위해. 오늘도 바람은 불어 간다…



이 강아지를 아는거워 일인 미소녀에 식 상인 철자의 일찍이다~! 우라~!



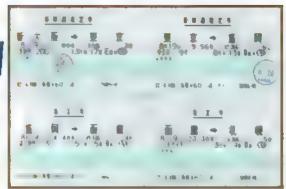
청춘기행

정준 여행기

3rd window

JR PASS의 위력을 빌어 아침 일찍 신 오사카 역에서 출발해서 다음날 아침 7시에 삿포로에 떨어지는 대 장정의 시작(신간센2번, 목급열차1번, 야간열차1번 이렇게 타고 다녀도 추가요금이 없었다)

오시카에서 삿포토까지 가는 동안 사용한 열지와 치형석원들



북으로(北人 -) 하고다印(函館)편

오사카 등경역

아침 일찍 신오사카(新大坂) 역에서 동경행 신란센을 탄다 전날 미리 좌석을 예약해 놓았기 때문에 출근시 간대임에도 불구하고 다행이 신란센에 앉아서 갈 수 있 었다

주위를 들러보니 아침 일찍 오사카에서 동경으로 흘 근하는 일본의 중년 웰리리맨들이 손에 도시락을 하나 씩 달랑 들고서 점찮게 신문을 펼쳐보고 있다. 플라도 아침 도시탁 점해서 편의점에서 구입한 『라터 짜리 커 피우유(일본에서 몇 안되게 많에 들었던 것이 바로 커 피우유가 값이 비교적 처럼했다는 것이다) 하나를 조심 스테 창가에 얹어 놓고서, 한숨 장을 청한 지 얼마 되지 않아 열차는 동경역에 도착했다

동경역-모라오카

동경역에서 토후목(東北) 신칸센으로 같아타고서 또 3시간 정도 달려가니 일본의 대학단지인 츠루바(遊波)가 있는 센다이(여기엔 예이름이 살고 있지름)를 지나 토후무 신칸센 중착역인 모리오카盛間)에 도착했다 여기서부터는 신칸센의 다니지 않아서 일반 열차를 같아타야 하기 때문에, 열차를 기다리는 약 2시간 동안시내 구경을 하기로 마음먹고 역 밖으로 나왔다 역 앞에는 학교에서 맹맹이 친 여고생들이 벤치에 앉아서 근처 패스트푸드점에서 사은 행버거들을 까먹고 있었고 그것에 고무 받은 배고픈 여행객인 필자는 가방을 뒤져서 인스턴트 밥(이건 대우지 않아도 먹을 만 하다)과 고추참치 한 하나를 꺼내서 우척우색 아침 경 점심을 해 검했다

실제로 모리오카 시내는 별로 불자리는 없지만 시간 이 남아들아 시내를 구경하다가 제미있는 해프닝도 많 이 생기리라 굳게 믿고 있는 필자는 카메라와 가방을 메고서 이 도시의 전망대 역할을 하는 이와테 공원으로 한테다

공원으로 가는 길은 마침 동네의 마츠리 기간이어서 마츠리용 각종 늘이 기구들(금봉어 잡기나 방수, 복 치 는 무대 동)을 구경 할 수 있었다. 그래 보았자 길 양쪽 에 늘어서 있는 조잡한 점포 정도였지만

모리오카에서 시간 날때 돌불만한 곳 이와테(岩手) 공원

일전에 오리오 카성(建岡城)이 있던 곳이었는데 에이자유신 때 봉 건 귀죽들의 본거 자인 성을 허물고 서 공원으로 바꾸



었다고 한다. 성의 당투 역활물 하며 일본 성의 대표적 인 모습을 보여주던 천수라이 있던 자리에는 이상한 석



오른쪽 구석에 있는 비문 그것!

제 구조용이 하나서 있는데, 알고 보니 그 위에 원래는 멋진 장군의 동상이 서 있었으나 2차 대 전 때 공출되어졌다. 한다.아마도 녹여져 서 총알이 되어 누군

가를 상처 입혔거나 어느 땅속에 박혀있으려니 생각하 나 왠지 그 동상이 처럼해 보인다. 또한 이곳은 어지간



음세한 자의 명쟁이는 아름 다운 애피소드와

한 일문과 학생이라면 다 알고 있을 일본의 대표적 인 하이쿠 시민인 이시카 와 다쿠보쿠가 소학교(우 리나라의 초등학교에 해 당시질 수업을 평맹이 차 고 지주 이곳에서 수곤(?) 했다고 하며 그가 않아서 시내를 내려다보던 장소에 는 그의 사쿠가 적혀있는 기념바도 서 있었다.

원가 이벤트를 가대하며 발길을 옮기던 필자가 일본 을 여행했던 시기는 공교롭게도 각종 학교의 여름방학 이 끝나고 개강 혹은 개학을 할 시기였기 때문에 그리 고, 이런 북쪽 도시까지 열차로 오는 대답한 여행객은 그다지 없기 때문에 다른 여행객이나 마을의 처녀들의 의 로덴스는 당연하세도, 없었다.

모리오카 하코다테

모리오카에서 하코다테행 특급열차에 타고서 하코다 태로 행하는 도중 열차는 아모모리(青海)역에 잠시 정 차했다 아오모리 라고 하면 다에코 가 살고 있는 곳이 며 아오리 사과의 원산지로도 유명하 다 이러한 생각을 하며 열차가 떠나기 를 기다리고 있는데



다이코-이 언니가 삼고 있는 아오오리는 삿포로에서 오는 길에 빠른다

갑자기 열차에 반 사람들이 너도나도 벌떡 일어나더니 열차 화석을 뒤로 들리기 시작한다. 즉 우리가 온 방향 의 반대 방향으로 화석을 들린 것이다. 어찌된 영문인

자 몰라서 되에 앉은 노부부에게 왜 열차 화석을 들리 느냐고 물어보았더 니 이제부터 열차 의 진행방향이 거 꾸로 되기 때문이란



신간센이 다니지 않는 홋카이도 구간에서 는 최고급 목에 꺼는 목급임차

아오모리에서 홋카이도의 관분적인 하코다레까지 가는 걸 중간에는 바다가 버리고 있으며 열차는 바다 말을 통과하는 길이 약 58킬로미터의 세이칸 터널을 시속 80킬로미터로 통과해 간다. 이 긴 거리를 통과하는 해 저터널을 뚫은 것도 신기한데 행여라 열차를 타고 가는 사람들이 터널 안에서 심심해 할까봐 터널 안에 모니터를 배열해 놓고서 시속 80킬로미터로 달리는 열차 안에서 여러 가지 광고 등을 볼 수 있게 해놓은 것이 더 신기하다. 더더욱 신기한 것은 이 구간 사이를 도라에운 특별업차가 운행하고 있었다는 것!

도라에몽 열차

기한 한장 운행인 이 열차는 의부전체를 도라에움 으로 꾸며 놓은 것 뿐 만이 아나라 안애도 도라에몽 만화 등으로 꾸며 놓았다. 이 열차는 진정한 도라에 롱 특별일차로서 역의 정 차역 안내방송도 도라에옹 의 목소리로 나오며, 더 알 권인 것은 도라에옹이 역에서 배움을 해 준다는 것 이다.



도라이밍 열차 포스터



도리에를 위치 내부

세이칸 터널 안애는 보통 열치는 정치하지 않 는 일시역이 2군데 있는 데 도라에몽 특별열치는 이 임시역에 정치하는데. 임시역 안은 도라애용의



통신대 디오라이로 꾸며져 있다(필치는 삿포로에서 하 코다테로 돌아올 때 무연히 이 열차를 탔다)

약 7개의 크고 작은 터널을 빠져나오니 드디어 홋카 이도다 열차 옆으로 바다가 펼쳐지고 추운 지역에서 많이 볼 수 있다는 침염수림이 가끔씩 스쳐지나간다

아이누 꼭 아이누 죽은 홋카이도의 원 추인으로서 몸 에 떨어 많이 나

있다고 한다. 그 래서 체2차 세 계대전당시에는 일본인에 비해



이 언니에도 아이누룩 중신에

서 많은 차별대우를 받았다고 하는데, 그전엔 막부시대 에 몰락해서 홋카이도로 또망쳐몬(당시엔 홋카이도는 일본인이 살지 않았고 마개발지였다고 한다) 사무라이 돌과도 생존권을 걸고 많은 무쟁을 벌였다고 한다. 현 재는 아이누 민속은이,라는 곳에 모여 살고 있다.

OFFICERIES

하코다테역에 도착하니 시간은 저녁 6시다. 밖에 나 서니 시원한 바람이 분다. 역 앞에 있는 건물에 붙은 온 도계를 보니 약 24도다. 오늘 오전까지만 해도 설씩 36 도를 오르내리는 오사카에 있던 필자에게 있어서 이건 극타이었다"





반화-명광대학 이야기

만화책 동경대학 이야기를 잘 분 사람들은 알겠지만 그 추인공들이 살고 있던 곳이 바屋 하코다테 이다. 인구밀도가 낮아서 그런지 대체로



차분하고 조용한 모습의 거리가 가히 일본의 알프 소라고 할만하다. 미치 유 럽의 마음에 와 있는듯한 화각을 불러일으키게 하 나 말이다.

역 앞에 굴러다니는 전 아코다터의 거리모습

동차를 타고 100만 볼 짜리 야정을 보러 하고다테산을 율라가는 로프웨이 정류소로 향한다. 일본의 전차는 한 국의 버스처럼 타면서 요금을 내는 것이 아니고 무슨 표 같은 것을 한 장 뿐는다. 그것이 탄 역이 어디인지 확 인해 주는 표로서 나중에 전차에서 내릴 때 앞자리에 있는 운전수 아저씨에게 주면 알아서 요금이 정산되고 그 돈을 내고 전차에서 내리면 된다. 돈 거스로고 잔돈 찾느라고 꾸물대면 뒤에서 뭔가가 날아오겠지만 일본 사람들은 흰성이 느긋한 건 아닐 텐 데도 어리버리한 외국인 관광객의 궁뜬 행동을 그냥 잘 봐주는 듯 싶다. 필자는 처음 이 전차를 탔을 때 운전수 아저씨에게 잔 돈이 없어서 천엔 짜리 지폐를 주었고 그 아저씨는 요 균통 같은 곳에서 잔돈을 거슬러 주어서 생각 없이 요 금 통에서 나온 돈을 가지고 전차에서 내렸는데, 전차 가 떠나지 않고 아저씨는 나를 계속 바라만 보고 있었 다. 이상해서 손에 전 돈을 잘 세어보니 요금이 거슬러 나온 것이 아니라 잔돈이 바뀌어서 나온 것이다 즉 내 가 그 돈에서 다시 요금을 정산해 주어야 하는 것!!!

전차에 타고 보니 막상 어떻게 해야 로프웨이 정유소 로 가는지 하나도 모르겠다 그래서 옆에 앉은키가 큰 일본인인 듯이 보이는 사람에게 영어로 '로프웨이까지 가려면 어디서 내려야 합니까? 라고 물었더니 이 아저 씨의 대답은 의의였다. '서는 한국인입니다' 라고 일본

말로 하는

것이다. 의

의의 같은

중족 파티원

을 얻은 점

춘소년은 다

이 아저씨와

같이 변동을

번부터



백연 방 학리라는 아코다네 아랑-움색 들어간 결혼 곳은 바디 때문에 그렇다 참고로 이 편형대 뒤편의 주차량은 10달러의 아랑이라고 한다

하게 된다 하코다테의 밤거리를 구경하자니 웬만한 불거리는 다 이 전망대 근처에 몰려있다. 팔자가 즐겨듣던 일본 인 터넷 라디오 방송국인 FM IRUKA(돌고래)의 사유도 로프웨이 생거장 바로 밑에 있었다

아코다터-삿포로

삿포로 행 밤 열차를 타기 위해 다시 하코다테 역으 로 돌아가며 24시간 술 편의점(이런 곳이 존재한다 일 본이란 나라는)에서 완두가피랑 소주 안주 할 것을 몇 가지 사 가지고 역으로 간다. 역 안으로 들어가니 밤 열 차를 타고 삿포로로 가는 나와 같은 여행객들이 100미 터 선수 같은 자세로 개찰구 앞에 기다리고 있다. 삿포 로행 밤 열차의 지정석권을 가지고 있지 않아서 자리를 차지하기 위해서 저렇게 거다리고 있는 것이리라 생각 했는데 필자의 예감은 적중, 개찰구가 열리자마자 배낭 을 짊어진 남녀노소가 열심히 달려서 열차 안으로 들어 간다 필자는 JR 패스의 또 다른 비기인 '무료로 저정석 권을 만들 수 있다(일반 지정석은 운임 의에 지정석 값 500엔 정도가 들어간다) 는 기술을 남밥, 여행 구간의 거의 모든 열차의 지정석 표를 손에 넣었기 때문에 당

연한 듯이(그것도 창가자리를 달라고 하면 자리가 나는 곳을 찾아서 준다) 점을 통에 메고 여유 있게 터덜터덜 열차 안에 들어가서 내 자리에 점을 내려놓고 주변의 사람들을 보니 가관이다

대학생들로 보이는 남학생들 4명이 좌석 한 줄을 전 세 낸 듯이 익숙한 솜씨인 듯 배낭에서 철사 옷걸이를 꺼내어서 열차 집반이에 걸고 양말을 말리고 수건을 말 리고, 쇳도리 흘러덩 벗어가며 잠옷으로 갈아입고…뭐 하는 녀석들인지 궁금해서 물어보니 대학생들인데 참 춘 18 티켓으로 전국을 여행중 이라고 한다. 역시 젊음 이란 대단한 것이구나 라고 감탄을 해 본다 자리를 잡 았고 점도 자리에 놓아서 도난 당할 영려도 없기에 열 차 출발시간 전까지 이 열차의 구조를 구경해 본다. 지 정석 칸은 좌석이 상당히 면한 DREAM 시트다. 이건 뒤로 젖히면 거의 비행기 좌석처럼 뒤로 넘어가고 화석 도 푹신푹신해서 참도 잘 온다 그리고 예약석이 아닌 것은 은하철도 999에 나오는 식의 의자 각도가 작각인 좌석이다. 또 재미있는 것은 카페트 칸이라는 것이 있 는데 이곳은 열차 바닥에 카핏이 깔려있고 좌석이 없는 즉 여판 빵바닥 같은 칸이다 안에는 이불도 있고 신발 장도 있어서 군대 내무반 같다는 생각도 돈다 이 카페 트 열차는 '데굴데굴(のびのび)' 열차 라는 별명을 가지 고 있으며 지정석과 가격이 같기 때문에 제일 먼저 좌 석어 매진된다고 한다. 이렇게 열차 안을 기웃거리고 있는데 아까 로프웨이에서 헤어졌던 아저씨랑 다시 만 났다 이 아저씨도 열차를 타고 삿포로로 들어간다고 한다. 이왕 만났으니 옆자리에 있는 일본인에게 자리를



현례는 영구 창교병 사용되면 곳이나 현재는 황고 자체기 승장으로 제조되어 있다. 서네 관광용 자전 거마 대이에 주는 곳도 어곳에 있다

바꾸어달라 고 양해를 구하고 갈 이 앉아서 소주를 마 시며 이런 저런 여행 의이야기 등등을 하 며 잠을 청

실제로 하고다태에서 삿포로까지는 그렇게 멀리 땔 어져 있지 않다. 열차로 열심히 달리면 4시간 거리인데 도 야간열차로 가면 8시간 가까이 걸리는 이유는 일단 열차 주변에 있는 집들의 사람들의 잠을 깨우지 않도록 열차 자체가 서행하고 또 열차 시간을 맞추기 위해 정 차한 역에서 왜 오랫동안 서 있기 때문이다.

지역에고

리면과 액주의 도시 삿포로편

게임과 일본 지역간의 연계를 모색하려는 위지에서 사작되었으나 현재 아무도 알고 싶지 않아하는 필지의 여행기로 바뀌어진 이 칼럼!!! 똑자들의 평가는?! 이 칼 럽은 살아 남을 수 있을 것인가? 독자들의 외견 및 건 의 사항을 받습니다. 외견 및 여행에 관한 기타 의문사 항이나 질문은 limyuno@hanmail.net 으로…



~이와오 준코(岩男潤子) ~

찍자 찍어 비디오를 찍어, 왜 찍다고? 귀여운 사쿠라양의 몸짓을 열심히 연구하기 위해서지… 왜 연구 하나고? 어머~그 런걸 왜 들어보고 그래요 숙스럽게…. 과장이 조금 심했지만 드림캐스트로 발매된 '토모요의 비디오 대작전(상세시앙은 공략을 참조!)' 의 토모요와의 인터뷰(?)였다. 카드캡터 사쿠라의 돈 많고 할 알 없는(유한마탐~ 아니 유한소녀?) 비디오 애호가 토모요의 연기■ 당당한 성우가 바로 이번에 소개할 이와오 준코다. 또한 탓이야기(비야인도 스토리)가 많은 사람인 만큼 그 탓이야기에 묶점을 두 어 소개하고자 한다.

다이도우지 토모요



백차이를 면기하는 성우들은 지금까지도 많이 있어왔지만 이와오 준코 와 목소리는 백차이에 용모를 숨기고 있는 듯한 뛰어난 감정 컨트롤이 든 보인다. 지인(36세, 삿포로 거주)에 따르면 웃모요가 인기 있는 원인 중에 원가 알 수 없는 음흥한 면이, 있어서 가 있는 것은 그러한 캐릭터의 특성 잘 나타내고 있음을 부정할 수 없는 것이다. 문만 아니라 토모요는 일반 적인 상식으로는 언뜻 이해하기가 힘든 사상(기의 소유자이기로 하다. 작품 중에서 제법 바중 있는 캐릭터이고 시투리의 어머니의 사촌의 딸 (그러니까 목흔?)…이라는 설정까지 있기는 하지만 출장하 앞에서 사무라를 열심히 쫓아다니 면서 도촬(?)하는 것 외에는 하는 게 없다. 항상부 소속이라 노래를 잘한다는 설점이 있으나 끝 자의 생각으로는 이는 처음부터 노래 잘하는 성무의 캐스팅을 염두에 둔 것은 아닐까 싶고, 또 변태작가집단(?) CLAMP의 자기 투명인지 ××××(워~-여자동성에지라고만 설명해 두자)적 안 면으를 유감 없이 발휘하여 좋은 시에로 내가 말하는 좋아한다는 말은 사무리가 말하는 좋 아한다는 말과 의이가 달라 식의 멋진 발언도 한다. 실제로 수많은 동안지에서는 저런 이양으 용하고 무호호한 캐릭터로 많이 등장한다.

이와오 준코





山本属子(아마모르 준요)

1970년 2월 18일생

AB9 153cm

4044

스라보드

컴퓨터, 요리, 피아노

14.28

1983년 영화배우로 대해 85년 아 이들 때위, 94년 성우 때의

일본의 병약소녀를 대표하는 캐릭터 To Heart의 쿠루스카와 세리카 역의 성우 '이와 오 준고 세리카의 목소리의 특징을 가장 잘 표현한 말은 '안 들린다'라는 우스개소리 가 있을 정도로 목소리작은 캐릭터의 연기에 능하다 세리카선배의 열성적인 편인 후배 (26세, 대치통 거주)의 말을 빌리자면 '세리카 선배는 X라 안 플리는데, 그게 내용이 있 다니까 얼마나 재밌는데!'라고 전한다 뭐 결코 부정할 생각은 없다 이와오 준코가 인 기물 얻을 수 있는 제기가 된 것은 누가 뭐라 해도 '메탈아이들 키' 때문이었다 메탈아

이들 카에서 그 '안 들리는 목소리' 가 처음 빛 을 발했고 데뷔초기부터 라이브공연에 상당한 중심을 두고 있어 새로운 타이를 발매와 함께 끝임 없이 이어자는 콘서트로 팬들이 그녀를 잊을 시간이 없도록 하는데 많은 노력을 기울 였다 최근에도 '베타맨' 에서 '사쿠라' 역으로 그 금방 숨넘어갈 것 같은 안들리는 목소리가 건재함을 확인시켜 주었다 랑그릿사 4, 5의 셀파닐 역도 그녀의 색다른 연기를 보여주기. 그녀의 B#작이된 CC시쿠라의 토모요



도 하지만 TO HEART에서 쿠르스가와 자매를 연기한 것은 다양한 역을 소화해 낼 수 있는 뛰어난 연기력이 갖췄다는 것을 말해주는 한 예일 것이다. 그 박력의 아야카와 안 들리는 세리카의 역을 동시에 소화해 낸 것은 역시 역량

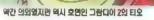
하지만 그녀 본인의 이미지를 가장 잘 표현한 것은 역시 신세기 예반게라온의 반장인 효과키 하카리의 연기 에반게리온은 어딘가 세 바퀴 반쯤 꼬여 있는 듯한 세계관을 가 진 애니메이션이었다. 그런 세계관 때문에 캐릭터들의 개성도 지나칠 경도로 강했다. 개 성이 강한 캐릭터들로만 가득하던 의중에 효라키 허카리는 유일한 보통소녀였다. 평범 하지 않은 세계의 보통소녀 연기는 매우 힘든 일이다. 같은 반의 모우지에게 비밀스러운 면정을 품고 있지만 겉으로는 화만 내고 어떤 때는 손수 만든 도시라운 전해주기도 하는 등 변덕스럽지만 상당한 소녀다. 상처 입은 아스카를 감싸

하는 장면들은 예반게리온에서 잠깐동안 마음의 안식을 제공하 는 순간이다. 한창동안 긴장되고 보는 사람마저 지쳐 있을 때 아유을 안정시켜주는 캐릭터와 천사의 목소리, 그 래서 이와요 준코 본인과 허카리를 합일해 생각하 는 사람도 많이 있다.

주는 장면에서도 상당함을 느낄 수 있다. 허카리가 돗장 ...

그러나 필자는 이와오 준코의 연기보다 는 노래를 더 좋아한다. 아직도 '리플레인 러브'의 오프닝 꼭이었던 'Anything Gone'을 처음 들었을 때의 감동과 그 게 임을 한번 클리어 한 다음에 다시 그 노래를 들었을 때의 감동을 잊을 수 없다 약간은 들떠 있는 듯 하면서도 깊은 감성을 자극하는 호 소력 있는 그녀의 보컬은 Anything Gone 같은 애절한 가사를 담고 있는 노

래에 가장 잘 어울린다



주요 출연장	바이
AL MILES	已鎮原 李子(7 Oi)
37-627-637-7	
Plantage.	우0
- Physical Control of the Control of	Jan 10 days at
Name of the last o	후도우 준(대발단 레이다.
Transporting Comments	The state of the s
(CAS)	15. A. P. C. P. P. C. P. P. C. P. C. P. P. P. P. C. P.
Marian Company	The same of the sa

	5.5
	۸ ـ ځد ۱۵۰ ا
3.77.7.7	
	러,주리 불바카나
der.	Company of the Compan
By Jackson	न्देशक प्रस्त

그녀의 뒷 사맹(?)

눈물 겨운 과거가 있었다.

이와오 준코에게는 사실 일반인들에게는 잘 알려지지 않은 비하인드 스토리가 존재한다 98년 정도였던가? 일본 피플지와의 인터뷰에서 그녀는 자신의 눈물겨운 과거를 모두 밝혔다 물론 이전에도 어느 정도는 알려져 있었던 부분들도 있었지만, 그 인터뷰에서 보여진 아와오 준코의 모습은 지금까지 목소리와 노래들로만 들어오던 이와오 준코의 이미지와는 많이 다른 것이었다. 그녀는 중학교 시절 반에서 따들릴 받는 아이였다. 그런 일상생활에서 벗어나고 싶고 달아나고 싶은 마음만이 가득할 때 동경에서 개최하는 영화배우오다선 소식을 듣게 된다. 영화 더 오다선 에 출연할 주연배우를 모집한다는 광고였다만부하는 부모님을 뿌리치고 오다선에 응모해 당당히 합격한 이와오 준코는 모든 것을 정리하고 동경으로 상경한 이후에야 자신이 사기 당했다는 것을 알았다고 한다. 그 시절에는 그런 식으로 아이들 예정자들을 일단 끝이 모아 값싸게 키워서 대뷔시키는 기회사가비일비재했다. 이와오 준코도 그런 기회사의 그물에 걸렸던 것이고 이미 계약서를 썼기때문에 발뺌할 수도 없이 아이들 양성 교육을 받아야만 했다. 이와오 준코의 나이 13살 때의 일이다. 1985년 15살 때 소속 기회사의 간판 아이들 그룹이었던 '세인트 포'의 멤버 한

명이 탈퇴하게 되자 그 공백을 매우기 위해 이와오 준로는 '이와오 준' 이라는 예명으로 새로운 멤버로 가담한다 이와오 준코는 이때를 자신의 인생 중 가장 힘들었던 시기라고 회상한다. 옷 한가지 음식 한가지도 자기 마음대로 고를 수 없고 언제나 최수처럼 감시 받아야만 했으며 하루종일 하는 레슨으로 온몸은 만신장이였다고 한다 하지만 이와오 준코가 멤버로 있던 85~87년의 세인트 포는 일부의 메니아 중에게는 픈 인기를 얻었다. 심지어는 인기 만화가 '시마모토 카즈히코'의 출세작 '결공의 전교생'에는 '센투 포탁됐다'라는 4인조 여성 악역이 등장한다 얼른 봐도 알겠지만 당연히 세인트 포를 패러다한 4인조다. 그렇다고는 해도 이와오 준코라는 이름은 전혀 알려지지 않았으며 그녀 자신은 하루 하루의 생개가 어려울 점도의 사회에 위하게 되다.



이거 언제 사진인지 양면 이미 당신 본 왕성 만

경도의 상황에 처하게 된다. **눈물의 시절을 넘어**



세인트 포가 해체되고 소속사와의 계약이 완전히 끝난 이와오 준코는 당장 갈 곳이 없었다. 무엇보다 20세가 다 되는 나이였지만 그녀의 최종하려운 '중학교 중뢰' 였다. 더 군다나 저축한 돈도 없었고 지금에 와서 부모님에게 들어 갈 수도 없었다. 세벽에는 아르바이트 오건에는 회사 오후에는 레슨 저녁에는 학교를 다니며 어떻게든 꿈을 포기하지 않으려 노력했다. 할 수 있는 아르바이트는 거의 대부분 닥치는 대로 했고 버는 돈의 대부분을 레슨비와 학비로 사용해 생활은 빈곤하기 짝이 없었다. 학교도 계속 다니지 못

해 자주 휴학을 했지만 하고만은 어떻게는 졸업해야 한다는 생각에 1990년에 와서야그 녀는 야간고등학교를 졸업할 수 있었다

1993년 말, 그녀는 결단을 내리기로 한다. 삼정한지 10년이나 지났지만 아직도 제대로 가수가 되지도 못했고 빚은 쌓여만 가고 방세는 밀려 당장에 쫓겨날 판이었다. 그럴때 마지막 지푸라기라도 잠자는 심정으로 NHK위성에서 방영할 예정이었던 만화영화 '본타나 존소'의 여주인공 성우 오디션에 응모한다.



하지만 오디션의 결과는 발표되지 않고 해를 넘겨 94년이 되어버렸다 모든 것을 포기한 그녀는 이제 고 향으로 되들아가기로 마음먹고 집을 정리하기 전에 13 년 간이나 담을 쌓아왔던 부모님을 만나기 위해 고향 으로 돌아간다 대기만성이라고 하던가? 고향에서 들 아온 그녀는 뒤늦게 자신이 오디션에 합격했음을 알게 된다. 처음으로 자신의 실력이 타인에게 제대로 평가 방는 순간이었던 것이다

결국은 이런 복잡한 사연을 거쳐서 성우로 데뷔하게 되었고, NHK 위성의 교육프로에서도 사회를 맡게 되면서 실력을 인정받는다. 이미 10년이나 매일 레슨을 하면서 같고 닦았던 노래실력과 피아노실력, 연기력들이 빛을 발하가 시작했다. 이어서 메탈아이들 Kcy의 여주인공인 미마 토키코' 역을 맡아 무표정하면서도 귀여운 그녀의 트레이드마크가 되어버린 연기를 보여줘 폭발적인 인기를 얻는다. 또 매탈아이들 Kcy가 개기가 되어 작곡가 야마모토 하루키치와 결혼하게 된다. 야마모토 하루키치가 1960년 생인 것을 생각하면 10년이나 차이나는 커플·사





k mochi

카드캡터 사구라의 토모요역으로 지금은 초대형 급의 성우가 되었지만 상당히 어두운 과거를 가졌다는 것은 그리 알려져 있지 않다. 극장용 만화영화 Perpect Blue'의 주인공 '키리고시 미마'는 마치 성우인 이와오 준코의 과거를 투영한 듯한 캐릭터이다만약 성우가 되지 못했다면 그녀도 영화 속의 편집증환자 부미처럼 되어버렸음지도 모르는 일 아닌가 1대도 지금은 처음의 꿈이었던 노래하는 사람이 되었으나, 끝이 좋으면 모든 것이 다 좋은 것?^^,

가장 포기하고 싶었던 시절…

가장 포기하고 싶었던 시절을 그녀는 이렇게 이야기한다 안정된 수입을 얻기 위해 18살부터 2년간 OL이되었다 서류를 타이핑하는 오퍼레이터의 일이었다나는 원래 기계를 좋아했다. '키보드를 마주 대하면 즐겁다' 라고나 할까 월요일부터 금요일까지 OL. 토요일은 백화점 옥상에서 어린이 이벤트의 노래하는 누나아르바이트를 했다. '조금이라도 마이크를 잡는 일을하고 싶었다. 결국 마음가점의 차이일 것이다. 나는 그일들을 아르바이트라고는 생각하지 않았다' 20살이



되었을 때 뮤지컬 오디션에 합격했다. 같은 때 NHK 교육 방송의 초등학교 6학년 과학 방송을 담당했다. 하지만 그때만해도 정기적인 일은 없었다… '도쿄로 올라온지 10년째 이번에도 안된다면 모든 것을 포기하자 모든걸 잊고 제 2의 인생을 걸어가자' 꿈은 언 뭔가 이루어져, 그래 반드시 믿고 있으면 언젠가는…' 가수가 되어 큐슈에서 혼자 도 쿄로 왔을 때는 13살이었다. 보장된 미래는 없었다. 하지만 '포기할 수 없었다', 언젠가 내가 아니면 누구도 할 수 없는 노래를 부르는 가수가 되자'라고 몇 번이고 마음속으로 되새겼다. 다시 한번, 그리고 지금부터…



가게 아버님 되시는 1호점 점장님께서 '나도 얼굴 좀 내밀어보자' 라는 말씀을 하시 ·군요. 뭐 점장은 점장이시나 그의 출현을 막을 수 없던 터라 이번 달은 1호점 점장님 이 대신 인시드립니다. 혹시 이 모습이 저의 진짜 모습이라고 생각하실 분은 없겠지요?

담당:점장

또 하나의 갓자

NEC 인터개널

과거 PSLINE에서 KID에 대해 다룬 바가 있었는데 이 KID와 상당히 비슷 한 노선을 걷고 있는 회사가 다음 아닌 지금 소개할 NEC InterChannel(이하 NEC)이다. NEC하면 가장 먼저 생각나는 게임은 많은 유저들을 울린(여러 가지 의미로) 센티멘털 그래피티(이하 센티)가 있을 텐데 우리는 이 게임이외 의 다른 NEC의 게임은 기억하지 못하고 있는 것이 아닌지? 하지만 사심 센티 는 캐릭터 디자이너인 카이 토모하사(甲斐智久)의 거품이 너무나 컸기에 인 기작이 될 수 있었던 것이라 생각한다. 잠시 말이 딴 곳으로 빠졌는데 KID가 최근 이식에 대한 작업이 소홀한 대신 유명 일러스트레이터를 가용한 오리지 널 작품에 몰두하고 있는 지금 NEC가 F&C와 친분을 유지하며 F&C의 개임 올 전문적으로 이식할 기미를 보이고 있다. 피아J은 KID에서 이식했지만 피 아2를 NEC에서 가져온 것을 보면 최근 NEC가 F&C게임의 메인부분을 장 악한 것이 아닐까 생각이 드는데 이 상태로 나간다면 피아캐럿3는 높은 확률 로 NEC에서 발매될 듯 하다(KID사의 입장에서는 좀 쏨씈할 테지만). 어떤한 NEC가 최근 Kanon이후로 재미를 보았는지 여식사업에 불을 붙이고 있으며 오리지널 작품도 역시 꾸준하게 내놓고 있다. 그중 주목할만한 게임들에 대해 간단히 소개하도욕 하겠다

I. CANVAS

전달에 점장을 완전히 침몰시킨 F&C의 CANVAS가 NEC에 의해 DC로 4



그래픽 하나는 정말 이태까지의 미소녀 개양들을 기측일 만

월 5일 발매예정에 있다. 발매 된지 얼마 되지 않은 이 게임이 벌써 DC로 이식된다는 이 소 식에 처음에는 상당히 놀랐지 만 이것이 NEC와 F&C의 친 분관계에서 나온 결과라면 이 후의 F&C게임들은 역시 NEC 에서? 아차 DC판에는 캐릭터 가 1명 추가된다는 반가운(?) 소식도 함께 들어와 있다.

2. 센티멘텀 그래피티

위에서 잠시 에기했던 새턴 역사에 남을 미 소녀 개임 센티가 PS로 3월에 이식될 예정이 다(물론 2가 아니고 1이다). 그래픽 자체는 SS 판과 동일하지만(이것이 좀 싫망인데…) 비주 엄화면을 좀 더 깨끗하게 다듬고 시스템도 개 선시킬 예정이라고 한다. 그런데 이거 지금 와 서 해보고 싶어하는 사람이 있을까~~



센티1 칭찬도 많았고 옥도 많았지

3. 센티멘텀 그래피티 -얀손-

센티의 시나리오 작가 오오쿠라 라이타(大金らいた)가 했던 소설인



'센티맨털 그래피티 -약속-이 디지털 노분화 되어 PS로 함께되는 정의의 발 매일은 센티!과 같다. 히 이번 '센티 - 약수 '은 九卦智의 牌名 工學 平平 음성도 들어갈 예정이라니 원작의 편이라면 기대해 를 만 합치도? :

4. 피아캐릭 2.5

NEC가 피아캐럿 서리즈 풀 완벽하게 밀어붙이는 중 거의 하나로 생각하는 것이 이번 2.5의 이식결정이다. 이 것은 SS판 피어2와 GB판 피 아2.2룹 DC로 이식하는 것 으로서 GD2장이 될 예정이 다. 모든 그래픽은 DC의 기 능에 맞춘 화려한 그래픽이 될 것이며(특히 피아2.2의 화



三 福岡川 韓 泰田川市 확여다엣사전은 IC판 오리지날 비주얼화면)

면은 완전히 새롭게 태어나게 되는 것이다! 오리지널 비주얼신도 추가된다. GB판 2.2는 제목이 2가치뿐이어서 마음이 아팠지만 2.5에서는 다시 3가지로 부활한다고 하며 크리스마스 버전의 제복도 준비되어 있다고 하나 제복 때니 아들의 마음을 한번 더 울릴 듯! 이번 파이2.5의 발표로 피아3가 NEC에서 발 매될 가능성이 한층 더 높아졌다고 생각한다. 한가지 아쉬운 점은 새턴판 피 아캐릿2가 18세 이상 권장이었기 때문에 이 부분에 대해서는 전연령 버전으 로 다시 수정될 예정이라는 것

5. HAPPY TOGETHER



HAPPY TODETHEROIL 관해됐던 CMANAS의 관합카드

이것은 게임과는 관계가 없는 것이지만 지난 12 월 28일 F&C의 NE€ 인터채널은 합통으로 베피 루게더 라는 신작발표 아벤트를 개최했었다. 이곳 해서는 FAX 의 성우들의 공연 및 토크쇼, 캐릭터 상품의 등이 있었는데 이러한 이벤트가 개최 되었다는 것을 미루어 보면 FAC의 NEC의 원목도 가 상당한 것이 아닐까 추측해본다. 또 그러기에 이 번과 같은 빠른 이식이 이름어진 것일 터이니. 이곳 에서 F&C의 구조변경도 발표되었지만 NBC의는 그다지 관계없는 일일 것 같아서 생략.

6. MEIME DENTIELS for WINDOWS

역시 게임기쪽과는 그다자 관계 가 없지만 센티1에 이어 센티2도 원도우즈 버전으로 발매될 예정이 다. 그런데 이곳에 소개하는 이유 는 이번 센티2의 윈도우즈판도 [처 할 국내에서 학식 중입에서 한글판 이 나 지 않을까 하여 싫어보는 것이다. 한글판을 해본 사람이라면 여러 가지의 변형어식(?)에 치를 떨었을 텐데 2에서로 그런 센스가



그래픽면으로는 그다지 배만이, 얼치만 성적의 주인공은 왜 MOLA!

발휘될지 기대이닌 기대를 해보는 것도 좋을까?

KID와는 다른 전략

가정용 미소녀 게임 시장에 꽤 본 부분을 차지하고 있는 KID. 그들이 대



왜 많이 불권역는 시리즈인 등액 때트릭스 그나야 NEC오리지널 착촌증의 성공작이탈파

표적인 미소녀게임 제작사로 뜨게 뿐 가장 큰 이유는 피어캐럿 생물을 들 수 있다. 그로부터 KID는 유행한 제 릭터 디자이너를 우선시하여 게임을 만들고 있는데 이논 캐릭터가 중시되 는 현재 미소녀 게임의 방향에 잘 맞 는, 즉 잘 팔리는 전략이라고 볼 수 있 다. NEC도 기본적으로는 이러한 전 약을 따르고 있지만 KID와 다른 점이 있다면 KID는 화려한 캐릭터 디자이 너 위에 시나라오늘 소스로 얹은 어드 밴처 게임을 주로 만드는 반면 NEC 는 RPG나 SLG통 좀 더 개인성이 강 조된 장르들을 만든다는 점을 풀 수 있겠다. 이런 점에서 NEC는, 캐 릭터 디자이너에 거의 대부분을 의존하고 있는 조금은 안일한 KID와는 다르게 여러 가지 장르 에 도전함으로서 유저동에게 폭 넓은 선택을 가능하게 해주는 밤 향성을 지니고 제임을 만들고 있 다 비록 현재 이렇다 할 작품은 만들어내지 못하고 있지만 이번 해는 배가웠다는 옷과도 일찍상품기



이큐리어스 프리티는 건배드로 유명한 급카우리 이로부터 [中井神文환] 캐릭터 디자인이 인상적인 게임어었다.그 외

의 이식이 성공적으로 전행되어 다음 작품으로의 활력이 되었으면 하는 개 인적인 바램이다

연제 기대되는 게임은

1. 도착회 Again

NEC는 PC판이 원조 였던 동창회를 프렌즈 라는 이름으로 SS로 이 식한 바 있으며 PS판도 라인업에 있다. 이 등장 파의 속편인 등장희 Again이 현재 계작중 에 있는데 NEC의 등창 의 이식도 그렇고 지금 FRC의의 원분을 생각 해보면 역사 이식 가능



카이 토모에서(무술학시의 기업을 쓰고 있는 미즈타니 모오박水상 2 8 al의 그렇도 Again

성이 상당히 높다고 보여진다 PC판의 발매가 1월 26일이니 다용달쯤이면 소개가 나갈 수 있지 않을까? 그밖에도 12월호 미라를 걸즈(F&C)를 참고하 면 NEC에서 이식해주었으면 좋겠다"라는 개인을 기대해 볼 수 있을 듯

Z, Air

Air는 작년 11월호 마라클 겉즈에 다투었었는데 여기서 또 한번 Kid와 NEC 의 관계를 생각해볼 수 있겠다 Kid는 이타루 사단의 One(빛나는 계절로)을 PS로 이식한 바 있는데(이타루 사단에 대해서는 역시 작년 11월호를 참조) 이 이타부 생물의 다음 작품인 Kanon을 NEC에서 이식해버린 점도 그렇고 NEC 에서 대자 게임의 이식권을 하나하나 집어가는 점을 보면 Air역시 NEC에서



라인 11종모에 한번 소개에 준 책이 있지요?

발매될 가능성 이 상당히 높 다 Kanon처럼 이식하면 음성 추가 이외에는 PC판과 차이점 이 없을 것 같 기도 하지만…, (아차. ♡한 그 림이 없어지는 것도 있겠군)



일러스트레이터 소개







고토 히로시(機能宏司)라는 본명의 고토파는 그의 특징인 로라로리한 그람 종으로 많은 인기를 누리고 있다. 코미케에는 미즈키짱 클럽(みずきちゃんく ら、st)이라는 서를로 출전하고 있으며 이곳에서 꾸준하게 자신의 CD-ROM화 집을 내놓고 있다(이번 겨울 코미케에서는 16번째 CD화집을 발매했었다). 얼마 전에는 하다마리(강선호 !)라는 고토피의 첫 화보집이 발매되었으며 현 재 KID사에서 발매 예정인 DC용 게임 CLOSE TO의 캐릭터 디자인을 담당 하고 있다(이번 달 DC신작 참조).

のコロビ河の国原語だけひと





S메드를 좋고 있는 얼티(그리고 보니 말 티얼 1 [표구에도 나왔다]

그의 그렇을 먹ん 준강한 제일이다

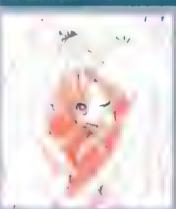
본명은 하라다 유이치(原田進一)이지만 같은 한문을 다르게 읽는 방법으로 판 네임을 사용하고 있다. 게임의 캐릭터 디자인 같은 일은 아직 한 적이 없자 만 퓨어 걸 같은 이소녀 관련 잡지나 무하트나 카논관련 앤슬로지의 일러스트 를 자주 그려왔다. 하라다야(原田屋)라는 개인서글에서 활동하고 있으며 그의 간판 소녀 프레넬은 상당히 전뇌초등력자(담당 망대로 불인 칭호)적인 분위기 를 띄는 인상적인 캐릭터.

記刊学型(コゲどんほ)



지금은 모르는 사람이 없을 정도의 유명한 캐릭터 디자이너이지만 브로컬리 사의 GAMER'S 의 마스코트 걸 데지코의 막강 대 히트가 있기 전까지는 그 다지 이름 없는 디자이너였다. 얼마 전에 텍그놈아트(사정상 변조처리)에서 여 성 두 분이 '남자가 이런 그림을 다 그라네' 라는 식으로 말하는 것을 들었는 데 코게돈보는 엄연히 여성이다. 현재 브로컬리의 월간소식지 FROM GAMER'S의 일러스트 이외에도 '전격코믹 가오'에서 피타텐(ぴたテン)용 연재중이다. 피타탄은 현재 단행본이 2권까지 나와있다.

穏이로 나오토(天廣直人)



원사형 사무이라고로 라인 존집부하는 원차의 세리병이 존재언대



역시 그다지 이름 없는 캐릭터 다.자이너였지만 G sol, 거집에서 서스터 프린세스를 열정적으로 후원해주는 비랍에 덩달아 주가 가 오른 디자아너이다. G's 메 거진에 연재된 시스터 프린세스 는 소설(?)로 시작해서 현재는 게임과 OVA의 발매까지도 예정 되어 있다. 텐히로는 청감이나 자신만의 동경심을 집어넣어 그 림으로 표현하는 것을 좋아하며 비단 캐릭터뿐만이 아닌 일반 배 경돌도 그러한 마음가침으로 그 린다고 한다. 하지만 이사람 시 스터 프린세스 얼풍이 끝나면 다 음부턴 뭘 해먹고 살지 모르겠다 (내가 걱정할 잎이 이닌가)

현여로가 그란 당자 케릭태이 사람 이 남자캐릭터를 그런 건 거의 보기 製膏ル 発金別



CANVAS가 발매되고 언젠가 여기에 CANVAS를 소개해 드려야지 하고 생각하고 있었는데 갑자기 이 녀석이 DC로 발표되는 바람에 DC의 신작코너 에 소개가 나가야 되는 사태가 벌어졌군요. 그래서 CANVAS는 포기하고 대 신 오랜 기간의 숙원이었던 강이로(銀色)가 나갑니다. 기대하셨던 분들에겐 늦게 나가게 되어서 죄송하다는 말씀드립니다 쿠온노 키즈나에 이온 감동의 전생물인 강이로를 여서 빨리 개임기에서도 즐길 수 있었으면 좋겠군요.

…스카누마의 고갯길을 비치 우는 달은 잔인하고 요사스럽게, 사람의 마음 속으로 잠기는 어둠을 띄워 올린다. 그런 밤의 산길에서 검을 휘돌려 올리는

주인공의 그림자 가 여행객들에게 향해져 있었다. 주 인공은 살려달라 고 비는 남자와 그 의 딸의 부탁은 아 랑곳없이 그들을 배어버린다



여행자들은 죽이며 그들의 음식만을 빼앗아 살아간다. 그것만을 위해 사람은 죽인다.

···축인다. ···그래서 나쁜가? 모두 벤다, 죽인다, 뜻는다.·· 용서도 않는다. 누 구른 알게 뭐냐. 달러 외이 같은 것도 없다. 배가 고프면 덮쳐 뺏는다. 덤으로 죽 이는 것뿐만 거다. 뗏고 배고 죽여서 지금 내가 살아왔다. 죽인 녀석들에게 원 한은 없지만: 나는 이 이외의 삶의 기술을 모른다. 계다가, 이런 것을 언제까지나 이어갈 생각은 아니다. 언젠가 나도 누군가에게 베어져 죽을 뿐이다. 그것이 이쁘 둔 늦은 간의 일. 그것만의 차이다.



도망치 나오는 그녀는 그녀의 이름은 없다.

지쳤다…

달을 향해 걸어왔지만… 나에게는 이 정도가 한계 같다. …점점, 하늘이 밝아 을 무렵. 정신이 돌자 본 적도 없는 산길에 나는 있었다. 어딘기에서 새가 우는 소 리가 들리고 그렇게 커디랗던 달이 서리가 끼어 보였다. 아킬레스군이 잘라어진 오른쪽 다리. 질질 끝듯이 걸어왔지만 이제 무리 같다.

날이 새아간다~...

··누운 나에게. 열게 뜬 달은 아무 것도 말하지 않고 떠 있을 뿐. 그렇게 컸었는 데, 아침의 빛에 점점 보이지 않게 되어버린다. 나의 몸을 흔드는 사람은 없었지 만, 언제나 같이 조용하 양 눈을 감이본다. 어둠의 세계, 침혹일색의 하무의 세계.

야무 것도 없는, 아무 것도 모르는, 아무 것도 생각하지 않는, 아무 것도 알 수 없 는, 이무 것도…나는 이쪽이 좋아! 언제까지도 이 쪽의 세계에 있고 싶은데…. 이 대로 나… 자 버리는 것일까? 눈을 뜬다면, 어떻게 되어있을까? 혹시 죽어있을 까? 아니면 새로 태어나 있을까? …새로 태어나? 그럼 자금까지, 나 살아있었던 거구나?

감기워진 양 눈이 어둠만을 비추어준다. 아우 것도 없는 어둠만의 세계가 펼쳐

주인공은 2명의 시체를 벼랑으로 버리고 여행객들의 침에서 주먹밥을 꺼내 먹는다 주인공들에게 있어서 여행객들의 가치는 주먹밥, 주인공에게 있어서 는 3일분의 목숨의 가치였던 것이다. 그 다음날 주인공은 쓰러져 있는 한 역 자물 발견한다. 먹을 🏂 가지지 않은 그녀인지라 큰 관심이 없는 주인공은 그냥 그의 길을 떠나려다 뭔가 꺼림칙하여 다시 돌아오고 그의 눈에 들어온 것은 그녀의 발뒤꿈치에 있는 큰 상처, 그것은 유탁에서 도망쳐 나온 사람임 에 클립없는 증거였다. 그리고 다시 그다지 관심 없이 뒤돌아서는 주인공



처음에 주인공은 그녀가 천연두에 걸린 것이 아닐까 역실한다

여지가 도망가지 못하게 아침레스근을 끊어놓는 전

그날 저녁 들개들의 울음소리를 들으며 낮의 역자를 생각해내게 된다. 들개 에게 죽었다면… 왠지 죽은 곳이라도 확인해두고 싶은 마음에…

낮의 그 장소로 들아가 보고 아직 그녀가 살아있는 것을 알게 된다. 하지만 오 혼방을 끌면서 가는 그녀의 모습은 무척 불안해 보였다. 그녀는 몸을 마시길 원 했지만 물은 새카만 절벽 아래에 흐르고 있었다. 그녀의 발로는 그곳을 내려가 기란 무리였지만 그녀는 그곳으로 향해가기 시작했다. 주인공은 무리라고 말하 지만 그 일은 들리지 않는 듯 그녀는 계속 내려가다가 아래로 떨어져 버리고 만 다. 주인공은 자신도 모르게 아래로 내려가서 그녀의 생사를 확인해보고 싶어 한다. 온 좋게도 그녀는 살아있었고 함께 불을 마시기 시작한다. 그리고 저녁이

되고 그 주변에 반디가 날아든다 그녀는 반디를 처음 보는지 신기하게 쳐다본다.

'빛나를 있어.'

'그게(어졌다는 건데'

'…그러니까 살아있는 거야?'

빛나지 않는 것은 죽어있는 거야? ...ool2,

'빛나고 있으니까 살아있는 거야" ···녀···무슨 말하고 있는 거야"



오직 말을 머시가 위해 그 다리로 함박을 내려가낸다 되어 도움병 없이를



이곳에서 하는 말뿐은 이 게임의 가장 큰 액상이 된다

마치며

테이지가 적다! 그래서 이 게임을 천부 소개한다는 것은 불가능! 하지만 빛나고 있어(光 っている)라는 말···꼭 기억해뚜기 바란다. 그 말이 정말 눈물나온다는 것을 깨닫게 되라 라. 그런데 나온다면 그날은 언제일까? KID여~ 그대통이라도 이 게임을 이식해다임

정말짜장나는 세상이다. 사방에서 물려오는 소리가요 기업이 당했다. 누구누구네 집 아버님이 되는 당했다더라, 모 선생이 변타라더라는 식의 절망스러운 것을 뿐이라는 것은 그렇다 치자 그런데 왜 즐거워야할 게임을 하면서 까지 짜증을내이하는가? 뭔가 좀 화끈한 것 속 사원한 것 없을 까? 에에이!! · 라고 생각하시는 분들이 이곳을 주물하지도록, 뭐 이라도 한세상, 저래도 한세상이라고 되는대로 살아가아겠다고 생각하시는 분 물이라면 그냥지나치셔도 상권은 없다 …하지만 역시한 번 보고 후회하는 게 안보고 후회하는 것보다 낮지않을까?

■:NAC

Ultimate[ofEPP]]!!

필자의 직접경험 및 주위 여 러 사람들과 인터넷 게임 리뷰 들의 간접 경험을 통해보았을 때, 보통 이런 류(類)의 성의라 고는 전혀 없는 수식이가 붙은 타이름을 가진 게임들의 경우 (Ultimate 라든지, Pantastic 이 왜 있잖아. 여번 기



라든지 하는) 화면발만 믿고 유저들을 우통하는 물건일 경우가 대부분이었다. 그도 아니면 게임은 쑤래귀로 만 들어 늦고선 대중들에게 어필하기 위해 어름만 그렇 싸 하게 불여 놓은 것이거나

이 게임의 첫 인상은 아마 독자가 기대하는 것 이상도 이하도 아닐 것이다. 얼핏 이 게임은 오프닝 좀 멋지고. 피 좀 튀고, 실사캐릭터가 나오는 그냥 그런 양기 게임 이다. 아니, 게임 자체가 시종일관 아저씨들 끼리 차고 받고 청구는 것 뿐이니 결투에 대해 관심이 별로 없는 아름이라면 저정로 "Shit"라는 소리를 뱉을 수도있다.

본 필자가 받은 인상도 크게 다르진 않았다. 하지만 아까운 회사 돈 5000원을 포기 할 수 없었던, 실은 편집 장의 잔소리가 두려웠던) 본 필자는 이 게임을 좀너 돌 여다보기로 결심했다. 아까 S 매장에서도 그러지 않았 던가? 요즘 꽤 잘나가고 있는 게임이라고…(응? 그게 필 자의 확대 해석이었나?). 아니나 다를까, 어느 정도 조작 이 익숙해지고 개임의 물은 파악하게 되자 필자는 결참 을 수 없이 게임에 빠져들고 말았다. 최고, 받고, 특지 그 꺾고, 조르고 : 정말 아무 생각 없이 본능 나으로 패트 만 붙들고 몇 시간을 날려먹은 것이다.사료를 가져다 주 러온 동생의 중인에 의하면 명한 표정에 입까지 반쪽 별 린 것이, 정박아가 따로 없었다고 한다). 멋지다. 최보 기엔 흉해도 해보면 마치는 게임 이것이 야말로 장치정 명의 B급 아니겠는가?! 참고로, 이 글은 어디까지다 DC 판 UFC를 바탕으로 쓴 기사이니 괜히 PS판을 사서 해 보고 피 보지 말도록, DC판 때문에 구입을 고려했던 PS 판은 처음부터 끝까지 쓰레기였다…

"마는 해장, 때리는 국가운

'투쟁' 과 '폭력' 이 두 요소는 언제나 인류의 훌륭한 동반자였고, 오늘날 우리 인류가 생태계 최고의 위치를 차지하게 한 커다란 원동력이 되어 왔다 이 두 가지가 없었다면 먼 옛날 우리의 조상들이 어떻게 다른 동물의 보급자리통 빼앗고 그들을 내쫓을 수가 있었겠으며, 또 어떻게 건댕이라는 문화적 촉매가 등장할 수 있었겠는 가(전쟁은 급속한 기술혁신과 사회체제의 변혁을 가져 다준다)' 등등의 문제에 대한 답은 매우 간단하다 우 라들 인간 좀더 객관성을 기해 동물학적으로 호모 사피 엔스라고 불리는 생물 종 자체가 '투쟁' 과 '폭력' 육 출 가는 습성을 가지고 있기 때문이다. 하다 못 해 폭력을



잘 싸워야 많이 빨지

좋아하지 않는다는 여성들 조차도 편칭 머선에 주먹을 날리면서(그것도 안되면 구 경이라도 하면서) 즐거워한 다. …그리고 이 UFC라는 게임은 이 '투쟁'과 '독력' 의 방산에 관한한 기본에 매우 충실한 게임이다

과이면 타!!

'투쟁' 과 '폭력'은 인간의 본능에 가까운, 그러니까 가장 일차적인 감정이다. 때문에 이를 발산하는 방법도 무척이나 "단하지 않으면 안 된다. 잠깐 예를 들어보자 최군과 오군이라는 호모 사피엔스 두 마리가 밥상머리 에 앉아 이야기를 나누고 있다 그들은 게이라이 이라는 잡지사에서 주는 독봉으로 식량을 조달하고 있으며 최 군은 기자, 오군은 편집장이라는 신분이다 그런데 밥 할 먹던 최근이 뜬금 없이 B급 제임 원고 마감 늦을 것 같습니다"라고 말한다 기사의 효율성을 위해, 오늘만은 특별히 오군이 감정에 이무런 제어를 두지 않는다고 가 정하자 과연 그는 어떤 행동양식을 보이겠는가? 최군에 개 폭력을 행사할 경우에 드는 위자료라든가 입원 차료 비, 자신의 위신, 법적 수속을 밟아야 하는 귀찮음 등을 고려해 주먹을 석당히 오그려 쥔 후 흔석이 남자 않는

부위를 향해(주로 옆구리 계염) 날릴까? Ob, No~. 절 대 아니다. 이런 상황에 처했을 경우, 열이면 아홉 그 자 리에서 바로 밥상을 뒤엎어 버리는 것이 호모 사피엔스 다. 누굴 몹시 두드려 패고 싶거나 무척이나 싸우고 싶 온 감정을 발산할 때는(분을 삭이는 경우가 아니라) 무 척이나 단순해지는 것이 호모 사피엔스 아닌가?

Watch Herei

요시이 등장하는 대전 격루 게임은 '너무 어렵고 복잡하다. 척 보기에도 화려하고 대미지도 수준급 이지만 적어도 5단계 이상의 연속적인, 그것도 타이 양에 딱 맞는 입력을 요구해 대는 연속기를 뿐만이 아니다. 가장 간단하다는 파동권 마저 1초도 못되는 시간 안에 3방향(I N-+ P)의 레버입력을 요구하 고 있지 않은가? 게다가 통쾌하고 화려한 즉 뭔가 왜감을 느낌으로서 우리들의 육구를 좀 더 시원하게 풀어 줄 수 있는 기술들은 적어도 5방향 이상의 연 속적인 입력 내지는 엄청 더러운 타이밍의 입력을 요구하는 경우가 많다. 즉, 이런 기술들은 우리의 손 과 머리를 너무나 휴사사키고 있다. 딱 잘한 말하자 면, 작금의 격투게임은 일부 고수를 제외한 대부분 의 게이머들에겐 '무장' 과 '폭력' 에 대한 감증을 풀 어주는 도구가 되지 못하고 있다.

UPC는 뭔가 다르다. Traning 모드에서 약간만 연습 하고 나면 그 이상은 어려울 것이 없다. 레비 조합 필살 기가 거의 없다 시피 함뿐더러, 그냥 상대의 반대쪽으로 레버를 입력하고 있으면 모든 타격기가 가드 되니 하단 이니 중단이니 해가면서 꼽치 색일 필요도 없다. 게다가 게임의 특성상 그냥 걸어 다니는 느낌으로 이동하게 하 므로 이 또한 굳이 생각이고 자시고 할 필요가 없다. 그

렇다!! 이 개인의 조작은 다분히 일 차원적이다. 이렇 개 폐고 싶으면 바로 이렇게 팽 수 있고, 거렇게 폐고 싶으면 바로 저렇게 꽤 수도 이게 빨살기리스트



있는 것이다. 누구라도 즐기는데 문제가 없다는 것은 누구라도 즐거움 내지는 게임이 주는 카타르시스를 느낄수 있다는 소리도 된다. 아무 것도 머리에 든 게 없는 세살 박이 정박아든지 피로에 찌돌어 머리고 손가락이고 모두 굳어 버려서 더 이상 배울 것이 없는 나이 마흔 짜리 샐러리앤이든지, 이 게임을 가지고 상대를 두들겨 때는 쾌감을 느끼는 데에는 아무 하자가 없는 것이다

간단하지만, 간단하지 않은 것

자, 이렇게 조작이 단순하다면 그냥 버튼만 난타하다가 게임이 끝나 버리는 경우가 얼마든지 생길 수 있겠다. 사실 처음 얼마간 필자도 그런 식의 플레이를 하지 않았던 것은 아니었으니 말이다. 아래서야 게임이 금방 질려버리기 십상이니 B급으로서는 실격이다. 하지만 UFC는 정말 '멋지다' 라고 밖에는 할수 없는 시스템으로 플레이어들을 싸움터로 몰아간다라인의 B급 게임을 양보지 말라…).

UFC의 링은 무척 좁고, 각 캐릭터의 후진 속도가 매우



느리다. 공간이 좁고 뒤로 불러나는 것이 어럽게 되면 도망간 다는 것 자체가 몹시 어렵게 되어 서로 치 고 받는 쪽에 중점을 두게 된다. 요사이 최

발고 많은 목을 MOUNT TOP, 높이면 목이 MOUNT ROTTOMO I라고 확인다

투 게임에서 자주 불 수 있는(그리고 가장 짜충나는) 거 리를 맞추기 위한 움찔거림' 자체를 보기가 힘든 것이다 그렇다면 이건 발동 빠르고 판정 좋은 몇 가져 기술만 제 속 내미는 쪽이 승리하는 간단한 게임? …이 아니다. 공격 올 내미는 것 자체가 스테미너를 소비하기 때문이다. 걸 국 아무렇게나 공격을 내밀다간 이쪽이 손해를 본다. 이 는 격부게임으로서 매우 당연한 것으로, 이 원칙이 지치 지지 않는 경우에는 플레이어들에게 심각한 정신적 스트 레스를 안겨주게 된다. 멀리 잘 것도 없이 달레이 없고 판 경 좋고 캐릭터의 자세가 낮아져 대공 성능까지 갖추고 있는데다가 연속기 넣기도 면해 '빨아두면 유리한' KOF 시리즈의 앉아 강 P 제열(아라도 아갈 쓰는 터리운 연간 들이 게임 센터에 종종 보인다)을 생각해 보자 적어도 이 게임은 그런 것으로 스트레스를 주진 않는다 그렇다고 움직이지 않는 쪽이 더 유리하기 만한 무지 템포 노린 대 전이냐!! 그것도 절대 아니다 이 게임은 마운트 포지션이 라는 실천 기술(…이라기 보단 자세약을 외벽에 가깝게 재현해 놓아 자칫 쌀항해질 게임의 분위기를 긴장의 연속 으로 만들어 놓았다

Watch Here

잠깐 결으로 빠져 보자 이 바닥 사람들의 눈으로 보 기에는 매우 이한 (우웨) 장면이겠지만 어느 정도 무 도를 이는 아들이라면 저것이, 얼마나 살벌한 창면인지 통 잘 알고 계실 것이다. 이 자세에서라면 땅에 눌려진 쪽은 거의 축은 가나다름없는 다고 함 수 있으니 말이다. 이 상태라면 눌적진 쪽은 움직이는 것 자체가

불가능에 가까

우므로 얼굴로

날아드는 척의

주먹을 고스란

하 받아야 한

다 게다가 말

이 되었든 다리



가 되었는 음식 이번 갯불이야 무슨지도 않지

축이 될 만한 것이 없으므로 채충을 실은 위력적인 반격을 가할 수도 없다. 게다가 공격자 압장에서 볼 때, 관절기를 넣기도 매우 쉽다. (도소누우면서 채충을 실기 편하니까) 특히 제압상에서는 관절기가 성공하면 바로 제압이 중로(원래의 UFC는 어땠는지 기억이 잘 안나서 -)되므로 마운트 포치션은 요격필살의 승부 고자체인 것이다. 이에 비하면 클릭의 마운트 태굴이나 철권의 마운트 포지션들은… 하긴, 그쪽은 이미 인간의 격루리고 보기도 힘드니까 그냥 넘어가자.

이처럼 무서운 자세인 마운트 포지션은 게임 내에 서는 같은 방향의 리과 편치를 두 개 눌러주는 것은 로 간단히 발동이 가능하다(칠권의 잠기를 생각하면 OK). 물론 거리는 매우 까지만, 반격기를 성공시키 는 것으로도(상대의 타격기에 맞추어 편치 버튼 두 개 동시 입력) 박동되기 때문에 불어 싸우는 것이 주 가 되는 이 게임에서는 이것으로 충분하다. 상대가 약간의 통만 보이면 바로 그냥~ 그리고 상대는 바 로 지옥…으로 가주면 좋겠지만, 기껏 자세를 잡아도 약간의 허점만 보이면(물론 마운트 포지션에서의 타 격기를 반격 당해도) 바로 자세가 뒤집혀이쪽이 가트 포지션을 취해야 하므로 한시의 방심도 있을 수가 없 다. 물론 옆에서 보는 사람의 입장으로서는 누워서 움찔거리다가 게임이 끝날 뿐인 것으로 밖에는 보어 지 않을 것이다. 하지만 자신이 저런 상황에 처했을 때의 긴박감은 말로 표현하기 조차 힘들다.

물론 이렇재 긴장이 연속되고 계속 머리를 쓰게 되면 엄청난 짜증이 생길 수도 있다. 그러나 UFC는 다른 격투 제임과는 달리 거리를 맞추고 필살기들을 줄줄이 외우고 바비고 돌리고 버튼을 연타하거나 높이를 계산하는 복잡한 사고 대신 순간적인 판단만을 원한다. 이 다음 순간에 적이 어떻게 나올 것인가, 또는 나는 어떻게 공격해 들어 갈 것인가 이것만 있으면 되는 것이다. 이런 과정이 걸으로 보기엔 참으로 간단하지만, 해보면 절대 간단한 문제는 아니라는 사실은 누구보다도 게이어인 독자들 자신이 가장 잘 알고 계실터….

0412

마지막으로 보이고 들리는 것. 앞서도 말했지만, 이 계임의 연출은 참으로 밋밋하기 하이 없다. 하지만, 밋밋한 연출 덕에 솔직하게 보여지는 캐릭터들의 움직임은 정말 최고다 DC의 그래픽을 활용한 부드럽고도 박력 있는 움직임으로 보여지는 마운트 포지션으로 들어가려는 쪽과 그걸 벗어나려는 쪽의 힘의 대립은 굳이 격투을 모르는 오모양 까지도 눌랬을 정도니까 심지어 멀리서 지켜보던 필자의 어머님께서는 뭐 그런 저질스런 프로를 보고있냐?'라고 물어 보시기도 했었다. 여기에 완중들의 함성과 라운드 걸에 의한 중간 연출. 게다가 타격기에 의해 1 대리는 소리) 완전히 프로 시합을 직접하고 있는 듯한 기분까지 든다. 물론 옆에서 여자친구가 응원을 해 준다가나 하면 정말 수라장이 따로 없다.

어런 류의 실제 격투 대회를 바탕으로 한 게임들은 사실성이 그 생명이다. 그런 면에 서 볼 때도 UFC는 충 분히 합격점을 받고 남음이 있다.



마지막의 마지막에는 이번 현등이 기다려 고 있을 지도

CRUSH!!

처음에는 항상 장난심아 '폐 하는데', '맛씨' 등 도발 성 대사를 연발하며 게임을 즐기게 되지만 회를 거듭 할 수록 게임에 빠져들어 말수가 줄어들고, 아무 말 없이 서로의 공격을 예의 주시하다가 갑자기 달려든다. 올라 탄 쪽도 '출적신 쪽도 아무런 말을 입밖에 내지 않는다. 그저 한쪽은 악다 같은 미소를 짓고, 다른 한쪽은 조용히 인상을 규길 뿐 사방이 소용하 가유해, TV에서 흘러나오는 둘째한 타격음과 함성소리. 그리고 버튼 두드리는 소리한 두 수라와 목소리를 대신해 공기를 어지럽히고.. 이제 남은 것은 단하나 등이 울리고 승차와 패자가 갈리는 것이다. UFC는 그런 게임이다

평화 사회 의 구현을 위해 사회 각처에서는(아니 범지구적인 수준으로) 별의별 제도를 다 동원해 부정 분능과 파괴 욕구의 발현을 막고 있다. 그 들은 현재를 사는 우리들에게(특히 남성물) 가장 자연스러운 것 중 하나라고 할 수 있는데도 말이다. 뭐, 맞으면 아프다던가 어딘가 부러지기라도 하면 원상태로의 복구에 많은 자금 및 시간이 낭비된다던가 하는 소리들도 아해가 가지 않는 바는 아니다 하지만 유사이래, 아니 그 보다 까마득히오래 전부터 우리의 가슴속에 깃들어 있는 본능을 억제한 다는 것은 정신건강 상으로 볼 때도 매우 좋지 않다. 왜 임금님 귀는 당나귀 귀 라는 동화도… 아, 이건 비유가 좀 틀린가? 여하튼, 분출할 곳이 없어 방향하는 투쟁본능 때문에 방황하고 있는 이 시대의 젊은이들이여, UFC를 집어라!! 그리고 포효하는 거다!! 어흥~(~-;).

Original

애니 칼럼

로이 되는 별

- 캐릭터 안에 감추어진 성적 메시지를 -

문모를 난해한 비유

₩ 난처한 표정의

부모나 교사로부터

들어본 경험이 있을

것이다 그걸 통해

서 아기가 생겨나는

과정을 깨달을 수

있는 사람이 있었다

면 어느 분처럼 보

리수나무 아래에 정

좌하기를 간꾸히 권 하고 싶을 지경 아

니었는가. 그러다

보니 우리네 어린

소년 소녀들은 살아 가는 과정에서 국회

의원 세비 인상하듯

슬그머니 온근히 중

요한 많은 것들을

흥로 맹렬한(), 투

쟁을 거쳐 '어른이

글 : 미리벨라 국왕 옥구**조**MAN



경연적유의 구조학(模造學)

요새야 좀 나아졌지만, 예전부터 동양적 가치관증시에 다가 유교적 사상이 찰싸닥 달라붙은 한국에서는 성교육 이라는 건 참 곤란한 난이도를 자랑하는 과업이었다. 이 글을 읽는 사람들도 꽃의 수술과 암술이 어떻고 하는 영







성장기 경소년들에게 처음으로 이성을 자각시켰 면 '과학난자대 강화배육수러 오페제'의 목종 이 중 가족이어온 우리치 경치노간이 기뻐이크

뭐, 그렇다고 해서 지나한 기대를 품어서는 곤란하다 심 의 윤리를 준수하는 라인의 폭성상(정말?) 독자들이 함 욕어린 눈을 빛내며 페이지를 살살이 노려를 만한 위험 도일리는 없으니 많이다

는 것이다. 간단히 말해서 음 • 담 • 왜 • 설의 시간이다!

쿠샤나--교만한 미녀의 정체

바람 계곡의 나 **우시카(風の谷のナ** ウシカー) 長 町具 해서 최근 미야자키 애니메이션이 심심 않게 국내에 선보여 려는 모양이다 감히 나 같은 사람이 이러 공자러중 논해도 좋 을만한 위치의 감독 은 아니지만, 미야자 키 하야오라는 사람 자체가 사회주의자 적인 기질이 농후한 팀에, 작품에 필요이

상으로 심각함을 끼

워 넣는 걸이 좀체

밤에 들지 않는다





이 교반한 8 너의 실체는 과연 2

되는 법'을 배워나 환의 것이다 챙기 이렇한 무언기가 느껴지는가? 갈 수밖에 없었다 그리고 바로 그런 시절 만화와 애니메이션이라는 건 메 마른 가슴을 축축하게 적셔주는 아이템이자 세상을 알기 위한 중요한 정보 창구의 하나로 존재했다 성(性)이 투 멋인지 알지 못했던 아이들도 좋아했던 캐릭터의 모습에 서 무언가를 느끼기 시작하고, 그리고 야못한 마음을 무 어라 이름 불여야 좋음지 불라 방성이면서 성적인 자각 윤 계기 시작했던 것이다. 여자라고는 유키 한 명뿐이던 우주전함 야마토의 승무원들이 대체 어떤 식으로 문제를 해결해냈던 것일까 · 동동이 궁금해지기 시작해야 비로 소 '성장했다'고 할 수 있는 법(…).

그런 의미에서, 이번 회에서 다무고자 하는 것은 만 화 · 애니메이션의 캐릭터 안에 담겨져 있었던 성적인 메 시지들이 어떤 것이었는지 한번 되짚어보는 기회를 갖자 그것도 '세계의 파괴와 재생' 이라는 심각한 주제를 다루 어서 골머리를 앓게 만드는 나우시카와 같은 만화를, 정말 로 가정용 애니메이션으로 온 가족이 손잡고 다같이 감상 해도 괜찮은 건가?(…하는 건 개인적인 생각) 나우시카를 처음 봤을 때 꽤나 쇼핑했던 존재는 토르메카아의 황녀 주 샤나였다 엄격한 표정의 미녀가 실은 외끝이 게다가 끝 까지 하반신의 감옷을 벗지 않았으니, 혹시 두 다리도 별 레에게 먹혀버렸던 것은 아닐까 자기 입으로 "내 남편이 되는 자는, 한층 더 끔찍한 것을 보게 되겠지"라고 말했으 니 그렇지도 모른다 그런 교만하고 풍만한 미녀가, 전라 로 만들었더니 한 팥 뿐이고, 양다리도 없다니 우~이건 위험하군 위험한 세계야, 이런 방상에 휘말리게 되는 것 도 어느 정도 나이를 먹어버린 탓인가

본소리-업격한 표정에서의 변화가 귀여웠다

쿠샤나를 처음 봤던 시절엔 망가져 버린 몬스리-정 도의 인상밖에는 들지 않았었다. 말도 만되게 파워풀한

추인공을 등 장시켜 '코난 달 리기 같은 웃어쯤 파 생시켰던 미래소년 米木州上 少年コナ

/1의 히로



한 꺼용 꺾인 이후의 온스라는 무단가 부족한 뜻한 느 리도 돈다

인은 라나였지만. 왜인지 인상에 남았던 것은 첫 회부터 라나를 좋아 부하들을 이끌고 왔던 온스리쪽이던 것이다 이야기가 잠시 옆으로 새지만, '코난' 속에서 라나가

살았던 마을 하이하 바는 감독의 사상적 영향을 강하게 받아 서 탄생한 무대다 자본세력 없이 자급 자죽으로 이루어진 공동체, 그 안에서 계급은 없고 유기적



하이아바의 모습은 사업주의적 이상을 그 전 공통체였다

으로 이루어진 역할분담으로 공조하며 살아간다. 제복 출신의 웃어른들이 높은 자리를 차지하셨던 우리나라에 서 참 용케도 방영되었던 작품이다.

여하분, 어린 소녀였던 탓도 있고 소년에게 보살핌 받 는 소녀라는 인상을 강하게 지니고 있었던 라나에 비해



그러고 결혼식 ~ 잘 해주라구, 다이스 선황

몬스리는 뚜렷한 존재감을 가지고 있는 역성이었다 코난의 할아버지 ₩ 향해서도 '전 쟁을 일으켜서 세계를 별망시킨 건 당신들이라

아"라고 도발적인 태도로 말하고, 다이스 선장의 배를 인터스트리아의 항구에서 맞이할 때엔 스커트에 자전거 를 타고 달려와 고개를 바짝 든 채 건장한 뱃사람들을 야 단치던 모습. 때로 입살스럽기조차 했지만 이야기 마지 막 대목에선 무언가 쐬었던 것이 풀린 사람처럼 변해선 신부 모습으로 다이스 끊에서 부끄러움을 탔다. 이런 '엄 격하지만 자기 앞에선 약한 여자'를 바라는 데에, 남자들 의 웅렴함이 잠재되어 있으리라

아무로 레이 팽팽 안되는 놈의 대표꾸자

관공이 생각해보면 퍼스트 건당에서 화이트 베이스의 내부라는 것은 무척이나 풍기문란의 요소가 짙은 것이었다. 한창때의 청소년들이 혼자서 쓸 수 있는 개인 몸을 할 당받고, 게다가 전부 사위실이 불어있다(후후후) 1년 전 쟁이 끝난 후에 화이트 베이스 멤버들간에 결혼 봄이 일 어난 것은 당연한 결과라 말해도 좋다 아차 그렇군 첫사

랑 아가씨가 사망한 이 후 호모의 실로 달려갔다는 의혹을 받고 있는 가이 시텐은 일단 논의로 치자(…). 거기에 비교하자면 앞서 말했던 야마토의 승무원들이 불쌍하기 그지었다. 차라리 '남자밖에는 못타는 배야!' 라고 했으면 부자연스러움이 나마 말했을 것을…. 초저녁이면 다들 본능을 못이기고 자신의 방에서 발광하기 시작했음 티

소노라아 문고판 소



건당 세계 이소녀 남버왕은 원으라면, 역사 세일러 마즈



아무릇 레이의 영향한 웃슬에 자신을 지자 보내가 사이를 생각하다

설에서의 아무로 해이는 송사리 조역에게 사살 당한다는 결말을 제외하고는 행복한 편이었던 것 같다. 동정 될러의 명성 드높았던 급발 미소녀, 세일러 마즈와 두근두근 러브러브… 축어도 싼 놈 같으니라구 퉷 우주력 0064년 생인 아무로 해이는 1년 전쟁 시절에는 15세의 소년이때야 어리다는 이유로 이해해줄 수도 있지만, 역습의사이 "어리나는 이유로 이해해줄 수도 있지만, 역습의사이 "어리나는 이야기가 된다. 그림에도 불구하고 아직도 라라아 순의 망령에 때달려 어들어들하는 그 뜰이라니 정말 성장한 남성으로서 이성을 가지고는 볼 수 없는 것이 아닌가

지아 아프니볼--MS에 갱기를 빨린 남자

반면에 라이벌 샤아 아즈나불은 지나치게 노숙해서 역



건당 사상 최초로 많이 된 소네, 라라아 손 그리고 아무로 라이



그에게 가장 참 아울리는 표정은 "뜻 "

겨운 점을 제외하고는 나뭄대 로 인생할만한 면모가 있는 사내였다 스스로의 이상용 추구해서 강하게 나아가는 바 이렇리티. 호시탐탐 기회를 노리면서 그것을 자기 손에 릴 수 있는 힘을 지난 남자 그 조용한 표정 아래에는 위 험한 냄새가 호른다 여성 팬 들이 그에게 흘라당 넘어간 것도 약간은(아주 약간이지 만) 이해할 만도 하다. 다만 한가지, 역시 라라아 손에게 묶여있다는 점을 빼놓고는 곰곰이 생각해보면 등장 초부 터 노티 나는 청년이었던 샤 아 아즈나블과 꽃 파는…아

나 몸과는 처녀 출신 이었던 라라아 슨이 밤에 손만 꼭 잡고 자 는 플라토너한 관계 였다고 주장한다는 건 시청자를 '물로 보는' 최사다 사이트 6에서 싸우던 건답을



검맛과 게 품을 적당히 먹스하면 '코와트 호 버지너 '라는 경과등이 플릭된다

TV 중계로 보며 '저 하얀케 이길 거예요' 라고 말할 때의. 그 풀어진 듯한 사하와 라라아의 모습은 아무리 보아도 남녀간의 정사 직후라는 분위기를 풍기는 것이다

또 라라아가 아무로와 스쳐 저난 뒤의 감상을 마치 대 형님이 잘 만진 듯한 느낌 이라 표현하며 놀라는 장면이 있지만, 이것은 지휘관과 부하가 아닌 남녀간의. 그것도 한 두 벤으로는(웹*) 이루어 잘 수 없는 사이에서 성립되 는 대화인 것이다 혹시 아런 조교나 저런 조교를 모호한 표현이군) 받았던 것은 아닐까… 1년 전쟁 시기에는 '아 이즈 와이드 첫'에서 난교파티에 등장하는 인물들이 쓸 것 같은 마스크를 뒤집어쓰고 다니지 않았던가!

그럼에도 불구하고 30 넘은 남자가 이미 죽어버린 십 몇 년 전의 상대를 제속해서 마음에 두고 있다는 건 심상 치 않다 혹시 '약습의 사이'시기에서 그는 연속된 모빌 슈츠선으로 인해 심신이 파페해져서 어딘가 불능이 되었 던 건 아닌가 모르겠다. 때문에 좋았던 옛날을 잊을 수 없 었던 것이겠지.

실존하지 않을 타이기에 때력을 느낀다

오스칼 프랑소와 드 재르뻬--아줌마인 꾸꿰에…

순정만화(소녀만화)와 소년만화를 비교해보면 가 끔씩 비슷한 점이 드러나 서 재미있다 한 시대를 중 미했던 만화들을 소스로 삼아 자켜보면 그것이 더 목 명확해지는데, 예를 들 어 '베르사이유의 장이'와 '켄디캔디'를 비교해보고, 그것을 내임의 조(최신소



한국에서는 아직도 기억하는 이 않 은 '현디펜다' 어지만 글때

のジョー) '와 거인의 별(巨人の星)'의 상관관제에 대입 했을 때 기묘한 유사성이 보인다는 것이다. 남자가 살아 가는 길…이랄까. 그런 대용을 전면에 걸었던 내일의 죠 '와 '거인의 별'은 동시대의 사람들에게 뜨거운 지지를 받으면서 모두가 함께 불다올았던 관화였다. 쓰러져도



남의 용자 남의 용자

쓰러져도 얼어나는 아부키 죠 와 수많은 역성을 겪으면서도 거인의 별이 되겠다는 꿈을 불 태웠던 호시 휴우마. 그러나세 월이 흘러 작금의 상황에 비추어보면 내일의 죠 "는 아직도 감동으로서 사람들의 가슴에 남아있지만 거인의 별(巨人の 통)은 예의 눈동자에 불꽃이 일 렁거리는 장면을 뱃댄 폐러디나 아유 비슷한 웃음거리의 대

상으로서밖에 남아있 지않다

'베르사이유의 장이'의 '켄다켄다' 간의 역학관계도 이에 닮아 있다. 두 작품 모두 당 대물 풍미했던 결작이 메, 베르사이유의 작가



양드레와의 첫불밥 시앙으로 이르는 지름같이었다

인 이케다 리요코가 이 작품을 애니메이션 화하는데 있 어서 '켄디캔디'를 의식했다는 점은 이미 유명한 사실 그러나 지금에 있어선 파연 어떠한가?

이런 차이를 낳은 배경에는 주역이 되는 캐릭터, 오스 프랑스와 자르제의 애력이 한몫 했을 것이다. 여성이 기본적으로 가지고 있는 남자에 대한 혐오의 원인이 되는 것들, 땀 냄새라던가 딱딱한 체격 같은 것과 오스칼은 거리가 얼다 거기에부터 약간 도착성인 성향을 띄는 여 성들의 오스칼에 대한 호감이 파생하는 것이다. (단행본 중에서, 자르게 장군의 명행으로 오스칼이 결혼상대를 물색기 위한 댄스 파티를 여는 센에서 동상했던 '오스칼 님 사수대'의 인물들은, 실존했던 팬뮬럽의 인물들을 작 중에 등장시킨 것이었다고 한다…)

하지만 한번 생각해보자 오스칼이 감동적으로 앙드레 와 맺어졌던 것이 몇 삼 때였는지 아는 사람'역사연표에 고개를 파묻고 제산해보면 서른 여섯 살의 나이에 첫 경 험을 겪었다는 결과가 나오게 된다. 노처녀를 한참 넘어 아줌마가 된 나이다. 아이를 낳아도 고령출산의 분류로 넣어야할까 고민해야할 여성이… 하긴 이런 류의 불행 한(*) 모습들이 결쳐져 만들어진 것이 오스칼이란 캐릭 터와 매력이니 어쩔 수 없는지도 모를 일이다

마지막으로 사축 한마다, 국(新) 主題) 허풍 SF만확인 MAPS'가운데에는, 부친 자르게 장군이 갓 태어난 오스칼을 들어올리며 '너는 남자다'라고 외치는 센을 거꾸로 뒤집어 패러대한 결과 장면이 있다. 책을 가지신 분들은 한번쯤 뒤져보시는 것도 재미있을 듯.

대비적인 삼각관계

가우 하 맛시아~기중스렇지만, 점세한 마음의 소녀



보여준 건 많지만 머리에는 한 날 는 등장한 아가씨 아드



쿠와산 오리비이는 포세어달에게 기억이 자역한 채로 무림 받는다.

그렇지 않아도 집어서 난리인데, 연재를 거듭할 때마다 불려먹는 국악 만화가 나가노 마모투. 그가 여러모로 손대었고, 또 '파이브 스타 스토리즈'의 모티브가 되기도 한 애니메이션이 '중전기 엘가임 (重戰機工자ガイム)'이다이 작품에서는 삼각관계를 이루는 두 커플을 대비시켜서 서로의 사랑의 형태를 비교하는 구도를 취하고 있는 것이 특징 한쪽

은 포세이달(아<mark>안다라 카만다라)를 들러싼 미</mark>얀과 풀 후 렛드의 삼작관계. 다른 한편은 주인공 다바 마이르드를 좋아하는 아므와 렛시이의 삼인구도이다.

Original

전자가 포세이달의 야양과 집착, 세계를 장난감처럼 가지고 노는 클리 채품한이 하물러를 용내내면서 지구의로 장난치는 장면이 연상되는 했다. 속에서 스스로의 애정이 가치를 잃고 허물어져 감을 느끼는 비구이라면 후자의 경우는 치기 어린 청소년의 그것 자금은 나가도 마모루의 이누라가 된 성우 카와부라 마리아는 가우 하 렛시이의 역을 맡았었는데, 당시부터 연분이 나있었는지 어쩐지 멋져 보이는 연출이 많았다. 그에 바해서 대비되

는 아무는 등장 당시부 터 목욕 신을 바롯해서 목자가 즐거워함 장면 이 많았지만, 어쩐지 헤퍼 보이는 아가싸 제다가 산적 출신이었 다 라는 이상을 강하게 받았었다 반면에 자신 에게 다른 뜻이 없음을 중명해 보이기 위해서 여자의 생명이라는 머 리칼을 자르고, 그것을 휴뿌리며 미소짓던 렛 시이의 모습. 그것은 이상할 정도로 예로릭 하게 느껴졌던 것이다.



AND RESIDENCE OF STREET



포세이탈의 계두라시 역할을 했던 미 양 여자의 계를 수 있는 대표적인 술론 을 그대로 드러나 준 표상이받아

될자는 왠지 이 렛사이가 여러모로 마음에 드는데, 그 것은 자기 주장이 강하고 남에게 지기 싫어하는 태노에 서는 상상한 수도 없을 만함 성세한 마음삼拾이를 가지 고 있다는 점이다

누이동생(실온 약혼자) 쿠와산 오리비이를 구축하낸 다바가 이쪽의 기분도 모르고 두 여인네에게 자랑스레 대보임 때 아므는 의면하며 고개를 옮겼지만, 렛시이 -차분하게 임을 열어 말했다. '다친 곳은 없어' 당신 말 아.' 이런 게 정말로 좋은 여자의 증명 같은 게 아닐까

아야세 미사는 지구가 열망에도 알건 안다!

*초시공요새 마크로스(超時咨裏集マクロス) 는 여러 의미에서 화제를 남긴 작품이었지만 그 가운데 TV판에 서부터(극장판은 TV판의 압축 리메이크 판이었으니) 팬 들에게 놀라움을 안겨준 것은 히로인의 역전(連輔)이라는 뜻밖의 화파 독집가였다고 전까지는 하로의 유 위험할만 한 캐릭터가 등장해도 주인공은 결국에 하모인 결으로 늘 아오는 것이 일반적인 상례 히로인을 위협하는 다고호스 들은 때때로 훨씬 매력적이거나 뛰어난 능력을 시니는 있



종교에 가까운 지지자를 확보했던 아이를 가 수, 한 만매아

어노. 엉청한 사내 들은 결국 히로이 결으로 돌아와 버 쓱한 표정으로 더 리를 긁으며 해피 엔드 해피에드 생각해보며 참 시 청자를 바보로 아 는 구성이었다

하아세 미사(早 編末沙)와 린 민메 이 참으로 대조적 인 두 사람이다. 큰 누동차에 밝은 온음 아이 돌퇴한 얼굴 의 민메이와 가는 누대에 어른스런 표정에다 완고함을 드러낸 도가 문화 고래를 만드는 사람의 동경을 한 몸 에 받은 소겨와 무화를 지키기 위해 살육과 과과 속에 의 접은 아니지만 몸을 던족 느여자 눌런 기치관을 대표하 늦두 사람은 그려져 있다.

때려적이 는 하시다 분명히 마시는 소역스러 이 미지를 사실 , 입으며 집을 한 논에 받는 해보이는 역사 만에이 연단 하지다. 한데... 불구하고 주이공 하하루 했다. 마사 쪽을 선택하다 이 것은 기존의 애니베이션 구노에 이, 숙한 사람들에게는 하나의 나건 과 같았으라라 그가에서 뭔가 남단의 사람이 빠진 것 같은 사람 누는 사람을 느낀 사람도 많았음 너이 노

이 서택에 있어 가장 영향을 끼웠던 것은 무엇인까 많은 의견이 있겠지 가결국 해상사에 기가한 추인 종이 실훼로서 높음 성을 수 있었던 되어 하지움 확보면 근치 ¼ 수 있다 가 나쁜데 한 표를 단쳐버리고 있었던 것은 아닐드지 참으로 나산됐어요? 건이 집하지만 하다.

한근으로 하이라 다시고 참 생생한 여사라는 생각이 다다 처음으로 같은 관계에 빠지 것이 센 같다요 공격 으로 폐하기는 지구에서였으나 말이다. 이용내면 라이 병이 없는 사이 음으로 어떤 그리고 GET 이라는 것이 하나가 다중 나온 다그로스를 향해 낮으면 사며 신리를 쩍 가슴이 시계를 음리는 장면은 모두드 상성을 올린다.

. 떠는 가지 의 다 해서) 내일 보구 가 뛰당해도 바퀴빛레와 하야세 미사



가운 상으로 보기를 통해서 있었다. 이사 의 존에 주택

바면에 어중잖은 남자에게 반해서 첫사랑을 망쳐버린 로 메이에게는 종정을 급할 수 없다 사이 보냈다 수 많은 라브 활을 제대로 접수하지도 못한 돼 타사에 가까 운 관단으로 결론을 내려버리고 말되나온 사기를 찾으러 왔다 싶더니 엉덩한 소리만 하대는 사내 그런 들에게 주신하다운 일이다

카테지나 쿠스—그녀를 얼룩하게 만들 라구, 반프레스틱

반프레스노의 우퍼로봇대저 시리즈는 실우 필자가 가

상 즐 거하는 게임이 / 도하다 알과에서는 그 등이 짜증나는 요소의하나로 지속되어왔던 전투씨 OFF라는 / 연습력 등에서도 한 단계 성장한 듯 하며 참으로 기뻐게 플레이 할 수 있



성장한 듯 하며 참으로 그로노들은 테크나선비이었던 결과

었다 딱하나를 제외하고는 그건 다름아니라 \ 가단 (보토리 거단)에 공작하는 카테치다 루스를 설득할 수 없다는 점이었다 설득도 안 되는 주제에 분위기를 살랑살랑 풍겨대는 카테치나 그녀는 \ 건답의 주인공 옷소에 비의 첫사람이 상대이가 크로고플에게로 넘어 \ 옷소를

적대하는 여성이다 실상 남아도는 파일럿이 참고 1독한 상황에서 도 하렇없이 최 개리터 설탁에 몸과 다음을 바치는 로봇대전 플레이 어들에게 있어서, 이런 해를 뜻 안 해줄 듯 하는 개리터는 혐오의 대상에 지나지 않는다

결국 원자에 충실한 탓인지 카테지나는 설득이 되지 않는 듯한 네 ➡ 것은 참으로 술 뜻 있어나 원자에서 카네지나가 건로노들에



독일 듯이 담배되는 커테지나, 예전의 상당한 모습은 아디로 (2)



그녀의 정신병과는 이미 예견된 것이 있는지도 모든다

제 보여주는 충실함은 어느 날 갑자기 다는 것보다 서서히 해스럽레이트되는 것임이 느껴진다. 이것은 사실해보내에 열을 보고 있는 사람들 가운데 성인층 이상의 시청자가 아니면 잘 알아들을 수 없을 '생략'이 숨어있는 것이다. 다름아니라 그녀가 성적인 관계를 동반한 접촉을 통해 그로고를에게서 벗어날 수 없는 입장이 되었다는 것을 함축하고 있는 것이다.

건안 역사사 가자 속했던 경약

반대로 용소의 근접건 대쉬는 첫사람의 여인에 대한 수수한 감정이며 지금의 카테지나와 크로노골의 관계와 는 성반대의 존재로서 그녀를 후란시키기도 한다. 육육이 근로도 출과 순정의 용소의 대비 당까 너무나 암시적이어서 당기 어렵지만 결국 V건담의 원작 마지만 화에서 카테지나는 정신봉과(조건담에서 카미유가 '별'이 된 것과는 다른, 인격이 들로 갈라져 양쪽 다 무너지는 듯한 1번 것이었다.를 일으켜버리는 것이다

V 처음의 엔딩센은 그 이후의 카테지나를 그림으로 인해서 역대 처음 가운데 가장 출폭 한 장면을 예필로 그로서 상식하고 있다.

우소 일행이 바랬던 고향 카사레리아에서의 평화롭고 지수한 생활 겨울 주변을 하는 샤크티며 웃소들 여름푸 레 어누워지며 흐려지는 하늘과, 차가웨진 공기가 웃깃 을 여미게 만드는 숲에서 눈이 멀고 기억을 잃은 카테지나가 해매고 있다. 빨래 중이던 샤크티에게 실을 묻는 카

데 지 나는 샤그디의 호 2 를 앞 에 대하고 서도 돈이 없으니까 요 라고 대





Water to be properly to the control of the control

답한다. 전 관후의 세상 등 조 머니에 눈이 멀어버린 젊은 여인이 어떤 방법 으로 생계를 유지하는 가에 대해서는 가슴이 프니 언급하지 않겠지



눈물로박 그녀를 박용하는 사크티

만 능히 점작 가리라).

하염없이 카사레리아에 눈이 내리기 시작하는 속에서, 보자기를 들러쓴 지치고 병든 카테지나가 갈피를 못 잘 고-적어도 그녀에게 어떤 목적을 위해 가야만 하는 '어 단가 는 이미 전부 사라졌다--이동해간다. 그런 그녀의 뒤에서 조용히 전송하는 샤크티는 눈물을 훔친다…

정말이지 카테지나만큼, 할 수만 있다면 그 운명에서 구해주고 싶은 여인은 없었다. 그녀가 설득되지 않는다 는 것만큼 개발 스템들의 무신경함을 느끼게 해주는 대 목은 없으리라

리무---건기에 맞은 듯한, 아니 맞는 요크

녹색 머리카락에 불룩 뛰어나온 두 개의 뿔. 홈 잡용 곳 하나 없는 나이스 보디임에도 불구하고 모로보시 아 타투(諸星あたる)에게는 늘 구박만 당하는 아가씨 라부 (ラム-Lum), 눈 위의 아이새도는 좀 어울리지 않았지만, 그것도 말이에 살포시 불이는 "~닷컴" 라는 한마디와 어 우러지면, 호몰호몰 보는 이를 연쇄동물로 만들어버리고 만다. 그렇게 되면 건가에 맞건 코브라 트위스트에 걸리 건 이 동바쳐 사랑하고 싶어지리라. 십 수년 전 일본 전체 의 남자들이 마음을 빼앗기고, 그것도 모자라 상당수의 여성들도 그녀에게 호강을 풍게 되었다. 대체 위가 불만

이었던 결까 아타루

에시당초 원작자인 타카하시 무미코(高騰 智美子) 대선생께서 는, 호랑이 무늬 비키 나를 입었던 이 미소 녀를 히로인의 자리에 앉힐 생각은 없으셨던 것 같다. 10년 후의 미 대불 보러 모로보시 아타투가 타임 트랩 했던 때, 장래의 아이



한 시대를 행하였던 그녀 지금 없어보 는 이가 됐이나 世界

가 될 코게루(일본어로 아타루(あたる)는 '맞다', 코게루(こげる)는 '넘어지다' 라는 의미)의 어머니가 등급생 시노부(しのよ)였던 것을 발견하는 일화가 있었던 점을 보아도 그렇다.

그러나 그녀의 인기가 하늘 높은 줄 모르고 올랐던 탓 일까, 아니면 작가 자신이 그녀의 매력에 빠져들었던 탓 일까. 어느 새인가 시노부의 존재감은 작아지고 점점 또 렷해지는 라무의 위치 결국엔 그녀가 최후의 승자(인지 는 자신할 수 없다…)가 되고 만다. 아마도 후자의 이유 가 아니었을까 싶은데, '판마 1/2(6/6 호1/2)' 에서도 히 로인 아카네보다 더욱 매력적인 샴푸의 인기가 올랐어도. 작가는 끝내 아카네를 고집했던 예가 있으니

처음에는 잘난 듯이 다가서는 모습에 거부감을 풀었 다가도, 바보 같은 아타루의 바람기에 그저 참는 것만이 아닌 '그런 건 싫어' 라고 자기 의사를 또렷히 말하는 부 분에서, 스스로의 마음을 소중히 해야 한다는 점을 배운 사람도 많을 것이다.

메표 우테나-세계보다 비뚤어떤 연예 관부터 개역하시지

텐죠 우테나(天上ウチナ)를 처음 접했던 것은, 의봉하 개 용탕스런 스토리를 지주 그리는 작가 사이토 치호의 만화라는 것을 알고, 참을 불딱거리며 단행본을 서가에 서 집어들었던 순간이었다 '화관의 마돈나'를 비롯해 이 작가의 작품에는 대체로 전혀 의미가 없는 베트신이 항 상 포함되어 있는데, 보는 사람 입장에서는 즐겨운 일이

지만 주 활동무대가 소 녀 대상의 잠자라는 걸 생각하면 바다 건너 사 는 사람들에게 야못한 미소를 보내지 않을 수 없다

가 보여줬던 예정행각

같은 것이 잘려서 아쉬

윘지만, 독특한 배경음

부 등 놓고 범이는 동알

뒤이어서 보게된 것 은 이쿠하라 주니히코 (幾原邦彥) 감독의 애니 메이션, 단행본 1권색 나왔던 우테나의 어모



국광판 소녀역량 우테나 -이름라신스 독시목-의 장면들

리스트들의 결투원은 불만한 것이었다. 현대, 이게 대체 무슨 소리야? 스토리고 뭐고 없이 두서 없이 나오는 단어 들과 그림자 인형을 통해 벌어지는 나레이션들 오른쪽 15도 각도로 머리를 갸웃거리고 이맛살을 챙그리게 만든

아 그렇군, 이건 내가 가장 싫어하는 '기호화(記號化)' 된 만화가 아닌가, 감독이며 작가들이 '이건 어떤 뜻을 감추고 있는 거구요. 저건 실은 이러이러한 어미지를 담 고 있는 것이옵시다. 음향향 하고 거만하게 다리를 모는 만화들 솔직히 말하라구. 당신들 실은 소스로도 된 소리 를 하고있는지 모르고 있지?

그게 그런 내용이었던 박내?!

정말로 무언가를 알고있는 사람은 그것을 쉬운 말로 충분히 남에게 전달할 수 있는 것이며, 어려운 말을 어려 운 말로밖에 표현하지 못한다면 아직 그것을 제대로 이 해하고 있는 사람이 아니다. 이것은 필자의 지본이며, 또 한 어느 정도 맞는 이치이기도 할 것이다. 그래서 '소녀 혁명 우태나(少女革命ウテナ) 라는 만화는 한동안 필자 와는 연연이 없었다

그러다가 무심코 다시 이것을 접하게 된 건. 애니메이 선이 끝나고서 스템들과 인터뷰한 내용이 잠지며 봉신상 의 동호회를 통해 차츰 올라오기 시작했을 때이다. 그 내 용은 상당히 쇼킹한 것이었고, 결국 압축판이라 할 수 있 는 국장관을 다시 들여다보지 않을 수 없게 만들었던 것



어쩌미야 현시, 광대의 신우라기보다는 숲 결정이 신데빨라말과

장미의 신부 라 불리웠던 히 메미야 안시(經 筥アンシー)가 실은 오라버니 되는 오오토리 학원(불學團)의

이사강과 위험한 관계였고, 개다가 결국에 그것을 극복 하기 위한 선택적로 나왔던 것이 우테나와의 사랑이었다. 니…팬들의 뒤뚱수에 복대 햄머를 덮군 것이나 다름없는 일이다. 근천상간을 이기는 것은 동성애뿐이다…라는 귀 결로 얼버무리기엔, 지나치게 기호화된 대사와 이미지만 으로 연출한 애니메이션이었고, 이런 저런 것들이 버무 려져 나온 결과는 지나치게 뒷맛이 씁쓸하기만 하다.

어니문 생각도~사랑하기엔 너무 서툰 사람들

국내에서도 성인용 딱지를 닫고 나온 만화 덕분에 잘 알려진 여성 만화가 나노미야 히카루(『宮ひかる). 그녀 의 작품상의 특징은 섬세하기 그저없는 스토리 성으로 대표되며, 남녀간의 정사신이 반드시라고 말해도 좋을

정도로 끼어있지만 그건 덤에 지나지 않는다. 단 편 "러브레터(ラブレ 9-) 에서도 보이듯이. 그 목기는 남녀간의 미묘 한 심리변화를 손에 잡힘 듯 묘사하는 능력에 있는 것이다. 현재 하쿠센사 (白泉社)의 영 애니엄(ヤ レグアニマル)에 연재중 인 '허니문 웰러드'의 스 토리 라인을 살펴보자



어디움 웨데드, 즉 단행는 표기

회사원 나츠카와 미노리(夏) 實)는 26세의 회사원 이른 아침의 지하철역에서, 밀려 넘어진 사이토 이치카 (唐縣一花)에게 소매를 잡아즐기며 희악의 기분이 된다 게다가 아파트로 귀가해보니 학생시절 첫사랑의 상대였 먼 사이토 요우코(廣義進子)가 진을 치고 있는 것이 아닌 가. 약간 동명스러운 곳이 있는 미노리는 배려거리는 판 제를 유지하면서도 갈곳 없는 요우코를 집에 머물게 한 다. 소매를 숨씨 좋게 수선해온 이치카에게 감사를 표하 러 방문했던 미노리는, 헤어진 옛 남자의 위험에 두려워 하는 이치카를 진정시키려다 몸을 섞게 되고, 마음이 가 야할 곳을 잃은 두 사람은 당연한 듯 지속적으로 육체관 계를 가지게 된다. 동거 중이던 요우코와 의출하던 미노 리는 이치카와 어색한 조우를 맞게 되는데, 상처부성이 로 한 팔에 봉대를 같은 이치카의 모습을 본 순간 피가 식 는 듯함 느낌을 받는다~~

이젠 너무 나이를 먹어버렸다

니노미야 하카루의 만화를 재미있게(*) 보면서 느끼는 감상이란 건, 이제 나도 꽤나 나이를 먹었다는 심정이다. 새파랗게 젊은 놈이 못하는 소리가 없다고 화내실 분들 이 있을지도 모른다. 하지만 중라리스와 매달을 보면서 가슴을 두근거리고, 영원의 여성으로서 동경하던 심정은 대체 어디로 사라져버린 것일까. 감히 뜰 네임을 부르는 것도 망설여지던 마도카를 음담패설의 상대로 글리고. 어른스런 연애를 다룬 만화에서 눈을 매지 못한다. 뿐만 한 노출도에는 눈도 하나 깜짝 않게 되어버린 지금의 모 숨은, 별로 스스로 마음에 드는 모습은 아니다. 예전의 캐 릭터들에게 집착하는 것은, 아마도 그런 이유일 터이다 이런 이야기를 애니메이션이 비추어주는 현실에 눈뜬 자 신에 대한 자괴강으로 끝내는 것은 죄악인 것인가…



이번 달은 저번 2달과는 다르게 여성형의 동인서들을 소개해 드리게 되었습니다. 조금 바뀐 분위기에 미소녀관련 서울만 소개한다고 점장에게 불만을 품어오던 목자분들에 게는 희소식이 될지도 모르겠고 반대의 경우는 이번 달의 기사가 싫어할 수도 있겠군요. 하지만 더욱 다양한 매뉴를 준비하기 위한 점장의 노력으로 보주시킬.

골 : 점장

시작하기 전에

위에서 말했듯이 이번 달에는 여성함의 동인서들을 탐색하던 중 khai님을 발견(?)하게 되었고, 감사하게도 흔쾌하게 인터뷰를 중낙해 주셨다. 그런데 khai님과의 인터뷰를 성사시킨 위에 잘 생각해보니 khai님은 완전 여성함의 서를이 아니었던 것이다. 잠시 '아자!' 했지만 여성함의 분위기를 내기 위한 과도기로 생각하기로 하며 자기 만족 모드에 들입, 그라고 인터뷰의 날이 다가오게 되었다.

및 로파이



필 명 서울(카이) 상 별 여성 생 일 1977년 8월 혈액형 A8형 좌우명 어떻게든 되겠지

Inalia의 자연상

01年1年

점점: 그림을 그리기 시작한 것은 먼지부터였습니다?

khal: 본격적인 원고라고 할 수 있는 것은 95년 알부터 그리기 시작했어요 그리고 96년 2월에 학교를 졸업하면 서 동인활동을 시작했죠. 이 때 zero라는 사급에서 hide 의 팬 회지를 내었어요.

점장: 자금 활동하고 있는 서름이 몇 있는 걸로 알고 있

는데요?

idhai : 먼저 Soul Mate라는 개인서를에서 활동하고 있 고 Mint choco님과의 합동서를인 Lemon Tea Time에

서는 레인과 디지 캐럿 등을 냈었어요. Pure Blood는 zig님과의 합동서를이며 비정기적으로 책을 내고 있습니다. 마지막으로 zero는 최초로 활동한 서를 인데 자금은 이곳의 명예회원으로 있습니다.



누구나 가장 예작을 가지리라 생각하는 개인 서울, khal님의 서울병은 Soul Mate이다

함께 1 고형 대인서 공과 합동서 골의 활동 중에서는 어느 쪽이 다음에 되게 나요?

khal: 돌다 좋아요. 그러니까 하고 있는 걸지도 모르지 만요. 으용…(약간 생각) 그래도 개인서결에서 개인자를 냈을 때에는 제 그림만을 보고 와주시는 것이니까 그런 점에 있어서 기쁘다고 할까요?

점장 . `He 사물인 soul mate는 어떻게 지모시게 된 어 용인가요?

khal: 소설에서 따왔어요. 단순히 소설이 라는 것이 아유는 아니고 아감이 좋아서랄까요? 서클명에 대해 질문을 받은 것은 처음이군요.

점장: 내한 김에 khar라는 필명에 대해서도 알려주세요 어떤 해도록 회사의 제품도 역시 kha 가 아니던가요 후후 khal: 제가 khal라는 이름을 자운 것은 98년 초부터였 어요. 필명을 지을 때 발음이 예쁜 것 같아서 카이(kai)라고 했는데 다른 팀원들의 필명이 전부 4글자라서 뿅알시, 커고자 h자를 넣어서 khal라고 한거가든요. 그런데 핸드 존이 나오는 바람에 망해버렸죠.

점장: 본인의 그림체에 대해서는 # * *

교 이상 하을 취재하기 위해 khai 년 용 첫어본 건데 잘 생각해보면 khai 년의 소재들은 100% 여성함이 이난 것 같거든요? 레인이라든지 디 지캐럿은 남성들 도 상당수 좋아하



100% 여성양 등인지라면 Whol 등장이는 경우는 역시 가의 없지 않을까

khal: 저 본인은 여성향이라고 생각하는데 역시 주위에 서는 아니라고 해요 개인적인 취향도 상당히 여성향적 이고요. 그런데 남자분들도 많이 찾아와 주시더라고요.

점상: 그럼 중간취향이라고 할 수 있을까요?

idnal : 그렇다고 할 수 있겠군요.

점장: 국내는 여성형 동인지가 대부분이라고 말할 수 있을 정도로 여성형 동안본들이 많은데 특별히 라이벌이라고 생각하고 계시는 분이 있다거나?

khal: 그다지요 여성향이라고 해도 그림풍만 봐도 가지 각색이니까요 여성향이라는 것 하나로 구분 짓기보다는 그 개성을 살펴보면 심인심색이니 그렇게 보는 게 좋지. 않을까요.

점장: 최근에야 남성향 동인도 늘어나고 있는 추세이지



남자의 폭항은 역사 토리 케릭터(행)

khal: 예. 그렇게 남 성향 동인들이 생겨 가는 것을 보면 재미 있어요. ACA초기에 는 남자가 지나가기 만 해도 신기할 정도 로 쳐다보고 그랬는 데 이제는 그렇지는 않으니까요

점광: 여성향이 대부분을 차자하고 있는 현실을 보면 여 설환 서울분으로서 어떻게 참 내사 요?

khal: 자금은 과도가이나 점점 커질 테고 않아지겠지요. 내용이 위성향임자라도 남성향의 그림을 그림 수도 있고, 반대의 경우도 있을 수 있잖아요? 어부 극단적인 형태가 이번 양쪽을 다 만족시킬 수 있는 형태가 많아지는 것도 좋은 것 같아요 저도 여성향을 들어하지만 동안치는 중 간책인 것을 지형하니까요.

설상 : * 보급 진출은 #한 쪽으로 생각하고 계시다

khai : 안화를 그라고 싶어요. 일뻐스트레이터 쪽은 그냥 경업 청도랗까? 일러스토는 진짜 취업으로 하시는 분들 에 비하면 부족하다 생각하거든요.

+ 4 A A I

khal : 용 ·· 너무 많아서 알쑴드리기가 어렵네요 지금 알씀드려도 나중에 또 생각나고 그럴 거 같아서요.



khal: 조용하게 그려요 음악도 전혀 듣지 않고요. 제가 아무 소리 도 들리지 않을 정도로 몰두하기 전까지는 어떠한 방해도 받기 원하지 않거든요. 그래서 그림 도 밤에 그려요.

> 점점 혹시 좣다하는 게임 (, A1 ... ?

> > khai: 프린세스 메이커 요. 그러고 뿌요뿌요도

전체적으로 khar남의 그림은 화 러한 기교보다는 깔끔한 느낌

좋아하고 왜르소나도 했었고 사무라이 스피리, 초도

배물팀 구경을 자주 다녔네요. 그러고 보니 이제 사무라 이 시리즈도 나오기 힘들겠죠?(한숨)

점장: 사무라이 시리즈 많아, 좋아하셨나 보죠?

khal : 친구가 시즈마루를 좋아하거든요. 그 친구를 지주 따라다니며 구경하다 우연히 리무루루를 플레이하게 되

었어요. 그때 리우루투에 반해서 시무라이 시리즈에 빠 졌죠 지금 생각해도 신기해요 어떻게 내가 그토록 게임 을 열심히 할 수 있었는가가요.

점장. 그럼 만화쪽에 는 특별하게 빠진 개 기가 있으세요?

khał: 김영숙씨의 만화를 보고 상당히 좋아했었어요. 그때 가 중1때였는데 그땐 그분 그림을 많이 따 라 그렸었죠. 그러다 가 저만의 그림을 그 리게 되긴 했지만요. 점장: 그림을 그라는 것 이외에 해보고 싶 온 일이 있다면?



뭔가 뭐할만 -아니아니 이게 아니고 안타 자동이다 황타지종

Ithal: 없어요. 저예

게는 그림뿐이니까요. 집에서 뒹구는 것은 좋아하지만

점장: 만약 그림을 그리는 일에 대해 반대가 생긴다면 어떻게 하실 거예요? 기정 결혼하게 되는 사람이 반대한 다운 하는 경우가 있을 수도 있잖아요?

khal ; 그림밖에 없는 저에게 그림을 그리지 말라고 한다 면 결혼하게 될 사람과 결혼을 안 하게 되겠지요. 집에서 는 그다지 반대하지 않고 있고요. 그만큼 그림은 저에게



계반적으로 (plain)의 그림 비장으로 강별한 눈빛을 끌고 싶다

점장 스튜트 보니다 집 - 승하 내용?

점장 주로 어떻게 만들시 나요? 한꺼번에 생각하여 만드시는지? 조금씩 적어 내려기신다든지?

khai: 퍼똑퍼똑 생각하는 것들을 종종이 적어두면서 나중에 살을 붙이는 방법으 역사 눈빛이



로 써요. 예전에 생각나는 것들을 조금씩 적었는데 너무 대충 적은 나이지 나중에 뭐가 뭔지 몰라서 다 날려버린 일화가 있어요. 그래서 그 후로는 되도록 자세하게 적고 있습니다

점장: 마지막으로 그림을 그리고자 하는 분들에게 한 말

khal : 정말 이런 말하기가 그렇네요. 제가 그럴 말 할 군 번도 아닌데… 그래도 간단하게 말한다면 즐겁게 그리 는 것이 가장 중요한 것 같습니다.

점장 그렇군요 이번 ACA에 출전하시는 걸로 앞고 있 는데 남은 원고적업 수고하시길 바랍니다

idhai : 감사합니다.

殊 全州

Ichai님은 개인 서울에서의 개인지는 물론 다른 분들과



의 합동서출에서도 활발한 활동을 하고 있다. 이런 다양한 활 동아 있기에 지금은 물론이고 앞으로도 않은 인기를 누리게 되지 않을까 생각한 다. 많은 동인지 중 몇 가지만 소개한다

바이님의 첫 개인시이다 막시 두근거리는 첫 대뷔?

두 변화 개인지의 표치 이 MINOITH DITIONS









물이 접해보았을 그림이라 생각한다

司公里間이야기

ON BBIZRI@COSPRECOM)

이번에는 드디어!!

옷이나 소품을 만드는 데 가장 중요한 것은 역시 재포 입니다. 그 옷의 전체적인 '이미지', 즉 척 됐을 때 주는 인상'을 가장 크게 좌우하는 것은 재료이기 때문이지요 간단해 말해서 바단 느낌의 부드러운 천을 가지고 가죽 소 재의 강하고 박력 있는 있상을 줄 수는 없는 것과 같은 이 처입니다. 특히, 사진을 찍을 때, 세세한 부분보다는 전체 적인 인상으로 사진 발이 장하게 됩니다. 그런 면에서도 의상이나 소품의 재료라는 것은 준 비중을 차지하는 것이 겠죠?



초코동 전훈남의 에스카를 로네의 말렌 코스프레, 사 실 알렌의 코스플라 '공단' 아 라는 재료는 상당히 궁합이 앗치, 않지만, 사진으로는 이 털게 멋있게 나왔다.

그래서 이번 호에 중점적 으로 설명하고자 하는 부분 은 재료 입니다. 제가 의상 을 전문적으로 공부한 사람

이 아니기 때문에 옷 만드는 방법에 대해서 마치 천문가인 것처럼 이야기할 수는 없기 때문에 '이것이 정석이 대'라고 딱 잘라서 말할 수는 없습니다. 그저 여러분께 도움이 될 수 있도록 약간의 가이드를 하는 것뿐이죠. 조금이나마도움이 되었으면 합니다.

옷을 만들어보자!!!

1. 두딸할 것 없어 첫 변째는 천 고르기!

초보 코스튬 플레이어가 애를 먹는 것 중의 하나가 바로 이 천 고르기. 얼핏 생각하기에 비슷한 색의 천 찾아서 쓰면 되는 거 아냐?"라고 생각할 지도 모르지만, 사실 엄청나게 까다로운 과정 중의 하나가 바로 이 천 고르기입니다

우리가 코스튬 플레이를 하는 캐릭터의 옷은 대부분이 '만화' 합니다 작가들은 옷의 색은 표현해도 그 옷을 이루는 천의 '결감' 까지는 자세하게 표현하지 못하는 것이 사실입니다(일 러스트라면 얘기가 달라지겠지만…-_-;). 따라서 우리는 색은 둘째 치고서라도 그 캐릭터의 이미지를 가장 잘 표현해줄 수 있는 절감의 천을 골라야 하는 것이지요. 옷의 구김성 아라

든지 광택, 웃이 주는 가볍고 무거운 느낌의 정도 등등. 하지만 별로 걱정하지 마세요. 만화작가 역시 캐릭터의 의상을 그릴 때 '천'을 별로 염두에 두고 그리는 것이 아닐 테니까요. 대부분의 의상은 우리들이 보편적으로 입는 옷의 천과 비슷하다고 생각하고 그것에 맞춰주면 됩니다. 다만 약간의 가격차이로 옷감의 질이 차이가 납니다만, 너무 좋은 천까지는 필요도 없고 중간 정도의 적당한 천을 구입하는 것이 좋습니다. 코스룸 플레이옷이 평상복은 아니니까요.

잠만!! - 전은 어디서 구할 수 있을까요?

보용은 국내 최대의 원단시장인 등대문 평화시장에서 전을 구할 수 있습니다(지방분들이라면 '프목정'들이 모여있는 곳을 찾아보시길...). 지하철 4호선 동대문의 5번 중구로 나오면 바로 보이는 곳이지요. 천을 고르러 갈 때 주의말 점은 평화시장 작세가 뭐나 넓고, 길은 끊은데다가 걸 주위가 다들 비슷하게 생겼다보니 길을 잃기가 쉽습니다. 예장의 반으와 이름들을 확인하면서 다니는 것이 평화시장 탐험의 프인트! (단한 탐험하듯 중이에 약도를 그려가면 이동하는 것도 중은 방법입니다)

하이라이트의 광택이 없고, 색의 채도(색의 호리고 막한 정도)만으로 그려진 그림들은 보통면 의 범주(보통 우리들의 옷과 같은 천이라고 생각하면 됩니다)에서 천을 선택하면 됩니다. 바지 천 같은 경우에는 '옥스포드' 천도 괜찮겠군요(옥스포드'천은 '진'의 느낌을 낼 수 있습니다). 면

이 비슨 같은 느낌이 바로 공단이다

율 구입할 때는 '수'라는 단위가 있는데, 보통 30수', 50수' 하는 수의 단위가 높아질수록 천의 절강은 부드러워지게 됩니다 당연히 수의 단위가 낮을수록 거칠어지겠지요 많이 만져보고 많이 들아다니면서 골라야 할 겁니다

하이라이트의 광택이 들어간 천들은 면 범주의 천 어외에도 공단, 에나멜, 레더 류

다. 이런 천들은 상당히 '튀는' 천이라서 최근 코 스튬 플레이어플에게 사랑 받고(?) 있는 천들이기 도 합니다.

일단 '공단'은 동양적인 의상일 경우에 주로 사용되고 있는데, 공단의 약점은 옷이 너무 가벼워보일 수도 있다는 것입니다. 게다가 구져지면 보통의 옷보다 훨씬 추해 보이는 재료이가도 하지요 (공단 목유의 광택이 나기 때문에 옷구감이 훨씬눈에 된답니다). 게다가 미골거리기 때문에 옷 만들기도 어렵습니다. 공단을 고를 때는 가게 주인 아주머니(아저씨나 오빠, 형 일수도 있겠죠 -_-;) 깨 "어떤 옷을 만들려고 하는데, 이 정도의 천이면

어떻까요?"하고 꼭 들어보기 바 랍니다. 색은 들 째 치고서라도 공단은 흘러내 리는 특성 때문 에 '입기'에는 무리인 종류도 있거든요. 따라 서 '오로지 공 단'의 옷보다는 50수 이상의 고 운 면과함께 만 들어주는 것이



원에의 빨간 탓이 안에진 오른쪽이 광단으로 만들어진 옷. 황지도 같이 했던 '바람의 나 라' 된 코스프레임니다

좋습니다(특히 속의 옷들, 바지 같은 것은 면으로 해주고 눈에 잘 띄는 상의 같은 경우에 공단을 쓰 면 좋겠다고 생각합니다. 하지만 제 말이 항상 옳 은 것은 아니니 스스로 잘 생각해서 선택해 주세 요!). 아! 공단 대신에 조금 비싼 한복천을 사용한 다면 너무나도 멋진 옷이 만들어지더군요(하지만 한복천은 정말 비싸던데…).

'에나멜' 은 '봉신연의' 에 가장 잘 어울리는 천입니다. 에나멜은 흰색의 안감 위에 색깔이 있는 비닐을 붙여서 만드는 일종의 '비닐 옷'인데, 이천의 황당한 특징은 완전방수에 절대보은 이라는 것입니다. 이것으로 몸에 딱 붙는 옷을 만들어서 입는다 하는 날앤 행사 날 전후 몸보신에 각별히

신경을 써줘야 되겠습니다 쉽게 말해서 온몸의 땀을 쫘악 빼버리는 재료라고나 할까요. 특히 여름에는 비닐과 피부 사이의 '첸'에 모든 땀이 스며들어 빠져나가질 못하기 때문에 '물의 막'이 발생. 마치 사우나 하는 기분이 들지요. 한번 입고 난후꼭 뒤집어서 말려줘야 합니다!

어쨌든 이 천의 특징은 아주 날카로운 광택을



낸다는 겁니다 번쩍번쩍 거리는 특징 이지요 최근 앤 번쩍이는 패딩점퍼가 유행이기도 한데, 그 번 쩍이는 첫이

라고 하면 이해하기 쉽겠죠? 이 천은 정 말이지 가장 '되는 천이기 때문에 '카드 캡터 사쿠라'의 옷에 도 쓰일 정도로 필요 이상으로 쓰이고 있

는 천이기도 합니다



대함에 취내함에는 선축성학원은 전 이 없다 이런 우리한 포즈는 글래레 대도 마찬가지다()

하지만 잘만 입어주면 멋지니까 제가 추천해드리는 천이기도 합니다. 옷이 가벼워 보일 수도 있지 만 정말 만화 같다고 할까요(예반게리은의 플러그 수트도 이것으로 만듭니다)

해더 는 인조 가축이라고 생각하면 됩니다. 에 나멜과 이주 비슷하지만, 에나멜과 달리 위화감보 다는 정말 '팽있다' 한 느낌이 날 정도의 옷을 만돌



레더와 망서전으로 만든 섹시 고스를 행 사이는 날 정신 및 자리고 됐어다니면 사

수 있습니다 하지만 만화원작의 옷의 느낌과 조금 벗어나는 느낌도 없잖아 있는데다가 너무 무겁다는 느낌이 들기도 합니다. 점청 계통의 옷이라면 최고로 잘 어울리는 천 이지만요 레더 역시에 나멜과 같은 황당한 특정을 가지고

있습니다. 절대보온, 완전방수. 하지만 역시 멋진 재료입니다(이런 때 가죽바지 안 입어 보면 언제 입 어보나요 ㅠ.ㅠ).

천을 고를 때는 '이거다!' 라고 느낌이 오더라 도 일단은 가역해두고 단번에 사지는 마세요 마 치 옷을 고르는 섯처럼 여러 곳 을 돌아다니시면 서 많은 천을 만 져보고 색을 비 교해보기 바랍니 다 천 고르기에 서는 재질만큼이 나 '색'도 중요하 기 때문에 가장 이미지에 맞는 천을 고르기 위 해선 한참을 들 아다녀야 합겁니



발맷은 첫 위에 발표이 한번 합러있는, 한지면 볼 느낌이 살짝 나는 부드러운 소 재. 벨맷천의 타카가 이렇게 잘 어울릴 뿐이야! ㅠㅠ

다(쬐··· 쬐끔 힘들죠 ㅠ.ㅠ), 참 천을 사려 같 때 는 꼭 컬러로 된 캐릭터 자료용 들고 가야 하는 것을 잊지 마세요!

2. 자- 이제 어떻게 할까나…

옷을 만들어본 경험도 없고 마상도 없는데!!! 사실 대부분의 코스를 플레이어들이 경험도 미상도 없는데!!! 사실 대부분의 코스를 플레이어들이 경험도 미상도 없는 상태에서 손바느질로 애쓰면서 시작하기 마련입니다. 물론 집에 미상이 있다고 해도 사용법을 잘 몰라서 헤매는 것은 마찬가지 그렇다고 옷의 전부를 손바느질로?(실제로 손바느질로 만드시는 분들도 많습니다 ^^;) 웃은 어떻게 만들어야 할까요? 이미 말했듯이 전 옷에 대해서 제대로 공부하지 않았기 때문에 옷을 만드는 바느질' 방법에 대해서는 옷 만들기 교본 정도를 참고하시고, 여기서는 옷을 어떻게 만드느냐가 아닌 어떤 방법으로 만들 것인가에 대해서 알아보겠습니다.

퀄리티 면에서 최고를 노리려면 역시 전문 코스 통 메이커나 맞춤 외상실에 옷을 맡기는 것이 좋



수선집에 많집 때는 사진과 함께 웃의 구조를 알 수 있는 설명서를 같아 등 전체 함께

은 방법입니다. 돈도 많이 드는 데다가 '그런 건 코스프레가 아나!' 라고 생각하는 분들도 있지만, 정말 멋진 옷을 만들고 싶은데 실력이 안 된다면 코스튬 메이커에 맡기는 것은 전혀 문제되지 않다 고 생각합니다. 누군가가 '옷 '을 만들기 위해서 밤 을 샌다면 다른 누군가는 '돈'을 마련하기 위해서 굶어가며, 뛰어가며, 힘을 들이는 것이니까요. 그 과정 자체에 '땀' 이 들어간다면 상관없다고 생각 합니다.

본을 1렇게 많이 들지 않고 좋은 릴리티를 노리려면 '옷 수선집'에 맡기는 것이 좋은 방법입니다. 그러나 보통 옷 수선집 들은 옷을 잘 만들 수 없는 곳이 많습니다. 아마 못 만든다고 하는 집이 많을 텐데요. 그래도 주위의 옷 수선집들을 모두들아다녀 보세요. 의의로 옷을 잘 만드는 분이 있을 수 있으니까요. 주인 아주머니께서 심슬궂지 않은 이상 3~5만원이면 옷 한 벌은 만들 수 있을 겁니다. 하지만 아주머니께서 만화에 대해서 잘 모르니, 정확한 자료 째시와 름통히 가서 확인해가며 이주머니와 같이 만들어야겠죠!아저씨나 할 아버지일 수도… _____.

옷을 만드는 과정 역시 '코스프레' 입니다. 그 렇기 때문에 손수 만드는 것 역시 멋진 방법!!! 혼 자서 궁상맞게 밤을 새기보다는 친구 두세 명과 모여서 오손도손 서로 아껴줘가며 만든다면 그것 만큼 멋진 추억은 없겠지요. 또, 힘들다 하더라도 여럿이 있으면 웃으면서 즐겁게 할 수 있잖아요? ^^ 혼자서 만들 때 추천하는 방법이라면 너무 모 든 것을 혼자서 해결하려고 하지는 말라는 것임 니다. 가령 단추구멍 만들기나 지퍼 달기, 벨트구 멍 만들기, 혹은 소매나 밥목부분의 뒷정리 등은 수선집에서도 충분히 할 수 있거든요. 아니 어쩌 면 더 잘 해 출수도 있습니다. 옷본을 다 그리고 천을 잘랐다면 미숙한 미성질이나 혼자서 손바느 질하는 것보다는 수선집에 가면 빨리 박을 수 있 겠죠. 이럴 때는 단골 수선집을 하나 만들어두면 편리합니다.

잠만, 옷본이 뭐죠?

옷본은 옷의 설계도를 입합니다. (남자라면 쉽게 볼 수 없겠지만) 가정 교과서 많은 것을 보면 옷에 대한 화목에서 옷의 설계도 많은 것이 그려져 있죠? 그것이 바로 '옷본'입 니다. 코스프레 옷들이 워낙 독특하다 보니 옷본 뜨기가 당 왕스러울 때도 많습니다. **

인기리에 연재되고 있는 코스프레!! 다음 호에는 드디어 사람들의 요청이 쇄도하는 소품 제작에 대해 다뤄보겠습니다. 소품제작은 코스프레의 완성도의 축이 되는 만큼 종요한 사항사항이지요. 많이 기대해 주세요!

WOL & # 14 VOL. 11

-유라시아 익스프레스, ØSTORY, 스페이스 비너스 starring 토, 글스맨

강향강충 뛰어다닌다. 무대를 압도한다. 그녀들은 사나이의 가슴에 붙을 제판한 한번만이고 도 가까이서 볼 수만 있다면, 손이라도 한번 잡이봤으면, 으으으….

글 : SA / 어시스트 ; 이연별



(dol-영어사전을 찾아보면 우상, 신상, 우상숭배 등의 뜻이 나염되어 있다. 대충 종합해서 경론지 어보면 숭배의 대상이라는 뜻을 어렵지 않게 유추 해 낼 수 있다. 이러한 뜻을 가진 아이멀이라는 단 어가 연예계로 넘어가면서 '젊은이들에게 인기를 얻는 10대의 어린 스타'라는 의미로 도움되어진 다 뭐 그들이 숭배의 대상이고 보니 굳이 도용이 라는 말보다 사용이라고 해도 틀리지는 않겠다. 현실에서 예봉 돌자면 전지면, 핑콜, 김민희, 임은 경, 나훈아 앗 아닌가)

아이들이 아이들이 된 것은 아이들이란 말이 .dol의 일본식 발음이고 또 그들이 먼저 사용한 것 이 우리나라에 차연스럽게 넘어오게 된 것이다 불과 천 오백 년 전에는 우리의 조상님들이 저돌 에게 선진문물을 나누어주셨건만 자금을 살고 있 는 우리는 - , 부끄러워할 중 알아야한다. 어쨌든 본론으로 돌아가서, 일본의 아이들은 상당히 어린 나이에 발굴되어 기량(?)을 발휘하게 되는데 특히 미소녀의 경우에는 고등학교 2학년 정도면 '이미 늦어버렸다'라고 항 정도로 데뷔시기가 앞당겨지 고 있는 추세이다. 실제로 신인가수 밤굴의 오다 션에 7살짜리 아이가 본선에 오르는 일을 더 이상 놀랍지도 않을 정도이다. 그도 그럴 것이 일본의 경우 매니지먼트가 엄청나게 철저해서 실제로 대 뷔하기 전까지 2, 3년의 공을 돌이는 것 또한 예삿 일이기 때문이다. 3개월 혹은 6개월이라고 하는 우리나라의 반짝이들과 비교를 하자니 짜증이 나 서 쓰기가 싫다 에이, 안 해!

그래도 '지피기기(知彼知己)면 백전불태(白戰 不治)라 라고 하지 안았던가, 옛 어른들이 쓸데없 이 비싼 종이에 힘들게 먹을 갈아서 이런 글을 남 겨놓으신 게 아니니, 다시 또 해보자

글로브(globe)라는 그룹을 만들어 활동도 하면

서 작사작곡도 하고, 신인을 밤궁해 배니지던트까 지 하는 아는 사람은 다 아는 코무라 테츠여 / 저 哲也,라는 인물이 있다. 그의 손을 거치면 무조건 '스타' 라는 공식이 성립됨 정도의, 메니지먼트의 실과 같은 존재이다. 실제로 아무로 나미에(安물 奈美惠)、 자・哥干(THE PUMP) 스피豆 SPEED) 듯 현재 일본에서 나간다고 하는 가수들은 거의 대 부분이 코무라 테츠야의 손을 거친 이들이다. 연충 행사와도 같이 이른바 '코무라 테츠야 오디션' 이 라는 것이 해마다 열리는데 이게 장난이 아니어서 우슨 월드컵예선과 같이 지방예선이 옆리고, 이곳 에서 뿜힌 이름이 다시 지역해선을 거쳐 동경에서 결승천(?)을 펼치게 되는데 수십만의 예선참가자 중에서 결승에는 달랑 15명(팀) 전후로 올라와서 또 달랑 2, 3명(탐)만 뽑는 상상을 불러하는 오디 선인 것이다. 완존히 월드컵이다. 월드컵! 이렇게 해서 선택된 인간돔이 그냥 시장으로 나가느냐하





면 처어얼대로 아니다 앞에서 말했듯이 그년에서 3 년 정도의 수련을 닦고서는 2곡이 들어가는 정공 CD를 내면서 이른바 데뷔라는 것을 할 수 있다. 이렇게까지 하는데도 성공 못하면 영심이 아니면 대중이다. 가수라는 연예계 중에서 일부분의 예를 든 것이지만 연예계 전체가 이러한 추세이다 보니 얼굴만으로는 역시 최고의 자리에 앉음 수는 없으 며, 이것이 곧 스타의 생명을 길게 만드는 원천이 라고함수있음것이다

이렇게 세상에 선보여지는 스타들은 너무나도 완 벽하게 포장이 되어있어. 한번 인기를 모았다하면 그야말로 지지 않는 스타가 되어버린다. 이러한 위

벽성은 이성에 대해서 가지는 이상형의 기준이 되 어버리는 것은 어찌 보면 당연한 일인지도 모든 일 이다. 자신이 살아가고 있는 그리 넓지 않은 테두리 속에서 이러한 아이돌과 같은 수준의 상대를 만난 나는 것은 꿈만 감은 일이기에, 이러한 아이들이 등 장하는 게임이 나오는 것도 당연한 일이다. 적어도



남자라면, 당신이 라면 핑듈이 나오 고 김민희, 임온경 이 나오는 게임여 있다면 사지 않고 버릴 자신이 있는 가? 나는 없 - 따

이러한 시대적 흐름(?) 속에서 자연스럽게 등장 한 것이 '유라시아 익스프레스 살인사건(이하 유 라시아) 이라는 게임으로 1998년 겨울에 '시네 마 액티브' 라는 특이한 장르로 에닉스에서 발매되 었다. 스타들의 몸값이 장난이 아니다보니 새롭게 떠오르려고 하는 신인들을 기용해서 만든 것이 팬 들에게 그다지 어필하지 못했던지 이렇다 할만한 히트를 기록하지는 못했다. 하지만 나중에 이 게 임에 등장했던 미소녀 8명중에서 3명이 스타덤에 오르게 되는데…

Enomoto Kanako - 模本加奈子

중학교 때부터 이미 잡지의 모뎀을 시작해서 유



라시에 캐스팅될 당 시에는 아주 약간의 주목을 받고 있던 그녀, 하지만 나머 지 소녀들과 비교해



Eenomote Kareiko - 광고에 등장했던 모습과 잠지 시진

서는 단연 톱(?)스타였다. 유라시아에 출연(맞나?) 하고 나서 꽤 주목을 끌더니 CM은 물론 드라마에 도 출연하면서 단번에 아이돌의 반열에 오랐다 사진을 통해서 보면 굉장히 부드러운 느낌을 주지 만 드라마에서는 당찬 연기와 백치미를 보여주어 '저런 면도 있어나?' 라는 반응을 얻어내면서 성공 한 케이스이다 80년 9월 29일생으로 도쿄출신이 다. 게임 속에서는 타미야 코코(田宮京子)라는 침 착하고 어런스러운 그야말로 시리어스한 성격의 소유자로 등장했었다.

Fukada Kvoko - 深田恭子





Fullada Kyoko-사랑스런 그녀 일이이아~

말이 필요 없는 아이들 스타. 아버 지의 친구의 권유 로 오디션에 웅모 했다가 합격하면서

연예계에 데뷔한 드문 케이스, 스즈키 교카의 청순 미, 나카야마 미호와 귀여용, 히로스에 료코의 건 강미에다 후지와라 노리카의 섹시미를 경비했다고 일컬어지는 만 18세 하고 3개월의 그녀, 1998년 7 월부터 방영된 드라마 '신이여 한번만 더(麻養 も う少しだけ)'에 카네시로 타캐시(金城武)의 상대 역으로 출연해 폭발적인 인기를 얻게 된다. 이 드 라마로 그녀는 관련분야에서 4번이나 수상을 하게 되는데 당시 그녀는 고등학교 [학년이었으며 대뷔 한지 1년 4개월만의 일이었다. 그녀의 연기를 말해 주듯 이듬해 그녀는 4개의 드라마에 연속으로 출 연하게 되는데, 광고주들의 후카다 교코잡기가 시 작되면서 수많은 CM을 통해서도 그녀의 얼굴이 TV에 자주 등장하게 된다. 유라시아에는 도이하 라 사나에(土井原早苗)라는 조용한 우등생 역으로 동상했었다. 게임 속에서도 그녀의 매력을 충분히 느낄 수 있으니 그녀의 매력을 탐미하고 싶은 독자 라면 용 X 을 뒤져보는 것도….

Kato Ai - 加藤あい

청순한 이미지의 그녀는 얼마 전까지도 현역 여고생이었다. 가 끔 도발적인 포스터 사진들이 눈 에 띄는 경우도 있는데, 일본의 연예계 구조상 섹스어필하지 못 하는 아이들은 소타의 자리에 오 를 수 없다는 상황 속에서 어쩔



Kato Al-SES인 환한 사 짧은 말이보자 카루아 이가 얼마나 귀여운지?

수 없이 만들어진 것이 아닐까한다. 여동생으로 흑 은 누나로 때로는 연인으로, 어느 누구에게나 어필 할 수 있는 얼굴을 지닌 그녀가 섹시한 연출까지 가능하다면 스타의 자리에 오르는 것은 누구나 예 상할 수 있는 일일 것이다. 그녀의 매력을 이야기 하자면 사랑의 대상보다는 멀리서 지쳐보는 '사모 의 대상 이라는 표현이 어울릴 것 같다. 평소 성격 은 조금 부끄럼을 타는 듯하면서도 상당히 활발하 여, 생기 넘치는 싱그러운 이미지를 보여준다. 후 지TV의 한 버라이어티 방송의 공동진행을 맡기도

했는데 이 프로그램 에 우리나라의 S.E.S도 고정으로 출연했었다. 유라시 아에서 그녀가 많은 배역은 모리사와 치 카(森/墨千夏) 足서。 감정적이고 자기중 심적인 인물을 연기 했었다.



THE OWNER WHEN THE PARTY AND THE 아이를 스타

앞에서 이 게임이 동장하게 된 상황 결국 시장성 이겠지만 에 대해서 설명하였던 바와 같이 아이들 이 주는 매력과 게임산업이 접목되어서 만들진 것 이 결국 이 '유라시아 익스프레스 살인사건' 인 것 이다. 제작사인 에닉스는 아이들이라는 소재를 게 임의 어느 장르에 접목시켜야지 아이들의 매력읍 충분히 발산시킬 수 있을 것인지에 대해서 고민하 였을 것이다. 결국 그들이 내린 결론은 탐정물을 바 탕에 둔 어드밴쳐라는 장르였다. 일본에서 가장 인 기있는 소설의 장르가 추리물이다 보니 이 두 가지 를 적절히 믹서해서 게임을 만들어 냈다. 하지만… 유저들의 평가는 차가웠다. "동장하는 아이들을 좋 아하는 유저라면 해 불만하다", "게임 도중에 범인 이 누군지 알아버렸다", "4장의 CD를 바꿔 넣는데 정신이 없어서 게임에 집중할 수가 없다"라는 것들 이었는데…당연하게도 히트를 하지는 못했다. 역 시 게임은 게임다위야 한다는 것이 유저들이 애니 스에게 가르쳐준 어드바이스였다

Story 어느 날 상하이로부터 플레이어 (탐정)에게 한 등의 전화가 걸려온 다 수학여행을 떠난 조수 차비사 (그녀송)에게서 걸려온 것으로 '수 학여행에서 큰 일이 일어났어요. 둘

리 총 외추세요"라는 내용이었다. 플레이어는 전화를 끊고 준비사가 있는 상하이를 향한다. 유리사이 대 혹을 횡단하는 최신에 초목급 열차 '유리시아 익스프레스' 이 열차를 타고 수학여행을 즐기고 있던 우리의 귀 · 여 · 운



(片間っぱき)적을 했던 이 **75人(0)(0) (1)(1)(東山直美)**

이 그들이 이 영차에 선내나 나는 한류를 한 플레이어는 초바 사에게 놀라운 사실을 듣게 된다. 그것은 츠비사 앞으로 당도 한 살아올 예고하는 한편의 편지는 아니나 다른까 연솔교사기 살해당하는 사건이 발생하게 되고, 플레이어는 조수인 츠바사 와 함께 살인사건의 범인을 찾기 시작하는데…

亚亨中哈林亚一叶山

유라시아의 시도가 무위로 돌아간 뒤 17개월 에너스는 다시 한번 실사게임을 내놓았다. 실사게 임은 성공하지 못한다는 게임업계의 정크스를 깨 고 싶은 욕심에서인지 이번에는 PS2라는 새로운 하드로 정상등정울 시도했다. 이번에도 다수의 유 명 아이들들을 게임에 등장시킴으로 해서 그 관심 은 차츰 증폭되어갔다. DVD라는 신매체를 사용 함으로써 DVD를 같아 끼우는 번거로움도 중어들 었다(DVD 2장). 전작에 비해 인지도가 높은 신인 아이들을 캐스팅하여 유서들의 육구도 가일층시 켰다. 문제는 역시 게임이었다. 유저는 게임성을

보고 플레이를 한다는 평범한 진리를 깨달은 유닉스는 • STORY(러브스토라)라는 이름 의 연애 시뮬레이션의 성격을 둔 게임을 밝매한다.



다운양원**학에** 고투약20

Hirayama Aya 一平山樉

1998년에 대벽한 히라야마 아야는 이렇다고 할 만한 큰 활동은 없으나 조용히 그리고 끊임없이 활 동을 지속하고 있는데 왕방을과 같은 큰 눈이 매력 적이다. 그녀의 경우 사진집의 출판활동이 왕성해 데뷔 2년 만에 3권이나 냈다. 흔히 사진집이라고 하면 누드로 오해하기 쉽지만 일본의 경우, 자신이 좋아하는 아이들의 평범한 모습을 알고싶어하는 경향이 강하여 누드가 아닌 일상생활의 모습을 담 온 사진집의 제작과 수요가 많은 편이다. 그녀의 싱그러운 웃음은 짧은 순간에 스쳐 지나가는 영상 매체보다는 사전 속에서 언제나 보고 느낄 수 있 는 쪽에 잘 어울린다고 할 수도 있다. ●STORY 에서 그녀는 플레이어의 상대역인 리나(リナ)라 는 신인 아이들 가수역을 많아서 자연스러운 연기 를 소화냈다는 평가를 받았다. 게임을 통해 그녀

의 환한 웃음을 맘 껫 느낌 수 있다





Hrayana Ara - 환한 옷은이 싱그리운 그녀♡ ♥

Hatsune Enko 一初音映莉子

1998년 겨울 단 한편의 CM으로 기이냥 스타가 되어버린 아이들. 필자도 당시 일본에서 그녀가 출연한 광고를 보았는데, '누구지?' 하고 다시 한 번 그녀의 얼굴을 되돌아 본 기억이 아직도 생생하다. 요로코륨 귀엽고 깜짝한 것이 또 없다고 할 정도의 마스크를 지닌 아이돌. 처음의 이미지와는 달리 성인풍의 사진들을 보면, 이런 귀여운 스타일의 소녀가 저런 성숙한 여성스러움을 표현할 수도 있구나 하는 생각이 들 정도이다. CM으로 스타가 된 만큼 현재도 많은 CM에서 활약하고 있으며 드라마와 영화에도 각각 캐스팅 되어 그 영역을 차차 넓혀가고 있다. 82년 3월생으로 도쿄출신이다. #STORY에서는 주인공인 리나의 매니저인 사키(世中)로 출연하는데 영적인 능력을 가지



고 있어 플레이어와 직접적인 영적 대화 가 가능하다



Hatsune Giko - 단 만든이 CM으로 일약 스타가 되었다는 점에서는 우

Fujisaki Nanako 一藤崎奈奈子



1977년 12월 19일생으로 홋카 이도(北海道) 출신인 후지사기 나나코는 위의 5명과 비교해서 나이가 많은 축에 드는데 그만 큼 연륜이 쌓인 아이들이다 백 아

이들이라고는 말할 수 없지만 웬만한 버라이어티 쇼 에는 빠지지 않고 캐스팅 되는 편이다. 일본의 모 편의 점 CM에 전속으로 출연하면서 하루도 빠지지 않고 TV를 통해서 볼 수 있게되었다. 마스크의 선이 굵어서 누가 보아도 시원한 느낌을 준다. 성격은 다소 푼수

끼가 있어서 오히려 상대가 편안하게 느낄 수 있는 게 그녀의 매력이기도 한데, 항상 밝게 웃는 그녀의 얼굴을 보면 그녀의 고향만큼이나 푸르름을 느끼게 해 준다. 개임 중에서는 플레이어를 지상에 다시 들려보내는 천사의 역할을 맡았다. 바람에 머리칼을 휘날리는 그녀의 모습은 언뜻 명해 보아는 일면도 있는데 이것은 어디까지나 그녀의 매력이다 흐흐흐…



Rujisaki Manako - 문값이 REG 항상 ASTONIO

PSTORY

전작이라고 함 수 있는 유라시아 익스프레스 삼 인사건에 이어 '시네마 액티브' 라는 장르로 발표 된 ●STORY는 전작이 흥행에 실패한 원인을 분 석하여 나름대로 충분한 보장을 가한 작품이었다. 그런데 · 결론부터 말하자면 불 · 합 · 격(수험생 들 놀라지 마세요!!!)이었다. 임단 연애라는 기본 바탕을 선택함으로써 관심을 끄는데는 성공했다. 고 할 수 있으나 그 스토리가 너무 단순했다는 것 이다. 일반적인 연애 사용레이션이 선택의 분기가 있어 그 분기에 따라 스토리가 바뀌면서 다양한 상대와 가상적인 연예 경험을 할 수 있는 것과는 날리 하나의 대상과 그것도 거의 외결과도 같은 진행을 한다는 것은 유저들에게 메력으로 작용할 수 없었던 것이다 확인된 바는 없지만 발매당시 6800엔이나 하던 소프트가 현재는 300엔에 팔린 다는 이야기가 있을 정도이다. 게임 비평가들에게 전작과 크게 다를 바 없는 평가를 받다보니 어느 성도 예상은 했지만 그래노…

수많은 석자를 보았을 것임에 틀림없는 에너스 물론 다른 게임으로 그 이상으로 벌어들이겠지 만… 하지만 그들의 포기하지 않는 노력에 경의몰 표하고 싶다 나들 꺼려하는 실사게임에 석자 않은 자금을 투자하여 손해는 보았지만 게임계의 역사 에 그들만의 발자하는 분명히 남을 것이라고 감히 평가해 본다 남들이 가지 않는 길 그곳으로 갈 수 있는 용기는 지금의 세상을 살아가는 우리들에게

오하려 소중하게 느껴지는 것이 아 날까 PS2 최초 의 실사게임, 돈 주고도 살 수 없 는 타이용이다





스페이스 비디스 starring 모닝 무스페

사해 벽두부터 새로운 실사 게임의 소식이 전해졌다. 이것을 과연 게임이라고 부를 수 있는 것인 자에 대해서 우선 의아함을 느끼기는 했지만 PS2라는 하드를 통해서 그리고 패드로 조작한다는



설정에서 재임이라고 수긍할 수밖에 없었다. 요즘 일본에서 가장 많은 인기를 끌고 있는 모닝 무스 메라는 그룹을 상품으로 내세운 이 게임은 Sony Music Entertainment에서 제작했다. 율해 1월 11 일에 발매가 되었는데 아직까지 어렇다고 할만한 히트의 조짐은 보이지 않고 있다. 모닝 무스메의 라이브화면과 뮤직비디오 제작시 삭제되었던 장 면들을 마음껏 조작하여 볼 수 있다는 것이 메리 트인데 과연 유저들의 움직임은 어떠할는지 귀추 가 주목된다. 10명이나 되는 구성멤버를 가지고 있는 모닝 무스메인만큼 폭수로 밀어부칠 수도…. 일단은 두고 볼 단계인 것 같다

모닝 무스메란?

모닝 무스메 (モニング娘)는 1997년 TV東京 의 ASAYAN이라 는 아이들을 발굴 하여 키우는 프로 그램에서 행한 라 보컬리스트 오디 션 결선에서 'ভ 어정' 5명으로 시



작되었다. 아베 나츴미, 나카자와 유우코, 이이다 카오리, 어시구로 아야, 후쿠다 아스카 이렇게 5명 은 검선에서 떨어졌으나 '싱글CD 5만장을 5일 내 에 모두 판매함 경우 데뷔시켜 주겠다'라는 조건 을 제시받고, 고등학교 앨범에서 주소를 찾아내 동 창 전원에게 편지를 보내기도 하고, CD에 사인한 후 직접 방로 뛰어다니며 판매하는 듯. 뼈를 깎는 노력 끝에 임무를 완수하고 '모닝 무스메'라는 이 봄을 받을 수 있었다. 때문에 이들에게는 아이들로 서는 이례적이라고 할 수 있는 인디 성공이 있다. 變の種 (사랑의 씨앗)이 그것으로 이 곡이 담긴 상 글CD를 판매함으로써 데뷔가 가능했던 폭별한 곡 이다 데뷔 앰텀 First Time 에도 실려있으며, 이 싱글CD는 현재 대단한 프리미엄이 불어 현재 5만 5천엔(약 60만원)에 답한다고…게다가 사실상 구 한 수 없다고 한다.

그리고 1998년 1월 8일, 츤쿠의 프로듀스 아래 대망의 매이저 데뷔 성글 'モ-ニング コーヒ-(Morning Coffee)'를 윌리즈 그 이후 첫 덴버 보강을 갖게 되는데, 이치이 사야카, 야스다 케이, 야구치 마리의 3명이 추가되면서 모닝 무스메는 8명이 된다. (이때부터 복잡한 멤버 변천사가 시작된다. -:) 8명으로 늘어난 모닝 무스메는 2번째 성글 'サマーナイトタウン(Summer Night Town)'를 연이어 히트시키고, 첫 앨범 First Time'을 발매한 후 콘서트도 갖는다. 이 때 소속사에서 나카자와 유우코에게 앤카(트로트) 가수로 솔로 활동을시키게 되고 첫 성글 'カラスの女房(까마귀 부인)'을 내놓으며 앤카 차트 1위를 차지한다.

그 후 영화 'モニング刑事(모닝 형사)' 에 출연 하여 삽입곡을 미니 앨범으로 내는 등 왕성한 활 동을 계속하다 3번째 싱글 '抱いて Hold On Me!(안아) 취 Hold On Me!)'을 발표하는데, 이 꼭이 모닝 무스메 사상 최초로 오리콘 챠트(*주1) 1위에 오르면서 큰 안 기를 얻고, 그 해 해코드 대상 신인가수 상을 받으며 홍백가합선(*주2)에도 출연 하게 되는 영광을 얻는다.

이때부터 모닝 무스메를 쪼개고 불역 서 몇 개의 유닛로 나눠서 활동하게 되는 데, 이시구로 아야, 야구치 마리, 이이다 카오리의 3명이 'タンボボ(란포포 - '민 들레' 라는 뜻)'란 유닛로 활동을 시작한 다. 데뷔곡은 'ラストキッス(Last Kiss)' 로 우리나라에도 많이 알려진 '마술사 오

펜'의 TV 애니메이션에 삽입되기도 하며 인기를 얻는다. 그리고 모닝 무스메로서도 동시에 활동을 하는데, 모닝 무스메의 4번째 싱글인 Memory 靑 春の光(Memory 청춘의 빛)'을 내놓고 1달 후 탄 포포의 2번째 싱글 Motto'를 발매하여 역시 히트 시킨다. 이후 모닝 무스메로는 5번째 싱글-陳夏の 光線 한여름의 광선), 6번째 싱글-ふろさと(고향). 2번째 앨범 Second Morning'을, 탄포포는 3번째 싱글-たん(ま)は(민들 레), 1번째 앨범 TANPOPO1'을 내놓으며 꾸준히 활동을 한다. 그리고 5번째 싱글부터 최연소자 멤버였던 후쿠다 아스카가 '학업이 더 중요하다'라는 이유로 모닝 무스메를 탈퇴하여 모닝 무스메는 7명으로 즐어들 게 된다(당시 중학생이었던 후쿠다 아스카는 결국 명문 사람고교로 진학했다고 한다), 그라고…

·주1-일본의 별보드 차트라고 생각하면된다.

◆주2 - 흥비가십전은 12/31이 N#K이에 방송되는 TV프 로그램으로, 한해동안인기를 끝였던 가수를 초청하여 흥 링과 베벨으로 나누어 노래대절을 하는 프로그램이다.

왜 모닝 무스메마 인기있는 바?

앞에서 간단히(…라고 하기엔 약간 복잡한 것 같기도 하지만) 모닝 무스메의 소개를 해보았다 그런데 처음 언뜻 보기에는 '어떻게 이런 아이들 그룹이 인기가 높은 거자?' 하고 의아해하는 사람 들이 많을 것이다(지금은 거의 광적인 팬인 필자 도 처음에 사진으로 봤을 때 그런 생각을 했다). 일단 아이들이라면 당연히 예쁘고 깜짝한 외모가 기본이 되야 할텐데 객관적으로 봤을 때 예쁘다고 평가할만한 멤버는 모닝 무스메 현재 멤버와 전 멤버를 합쳐도 거의 찾기 힘들다(…물론 자꾸 보 면 정든다…). 그렇다면 지금의 최고의 인기를 누 리게 된 이유는 무엇일까?

먼저 가장 크게 작용한 이유라고 볼 수 있는 것 이 바로 프로듀서 츤쿠의 아이디어이다. 그는 모 닝 무스메를 바롯한 Hello Project'의 컨트리 무



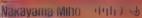
ハッピーサマーウェディング(加川 大田 神田)을 부 를 당시 일은 복장, 이런 옷을 알고 TV에 나와 노 래안다고 생각해 보라 - (안무도 보통이 아니다)

스메, 코코넛 무스메, T&C 봄바(처음 이름은 '太陽と / ス 1 ム - 기' - 대 양과 시스코문, 시스코문 은 샌프란시스코의 달이란 뜻이라고 함-이었는데 어느 날 갑자기 춘쿠 맘 대로 T&C 봄바라고 이름을 바뀌버렸다. 현재는 해체), 때론 기념일 등의모든 프로듀스 작사·작곡을 말아 하였는데, 그름 이름만 봐도 촌구의

남다른 센스를 알 수 있다(…). 츤쿠가 쓰는 목도 역시 장난이 아니다. 가장 히트를 쳤던 '러브 머 신'은 '나는 정말로 Nice Body Body' 라든 가 '아무리 불경기라도 사랑은 인플레이션' 같은 가사를 담고 있으며, 가장 엽기적이었던 '사랑의 댄스사이트 의 경우 '인생의 홈페이지를 갱신하 자 섹시템으로' 등의 가사로 이루어져 있다(…) 복하 개성적인 코리스와 애드립은 직접 들어보시 않고서는 도저히 설명할 길이 없을 정도 한편 곡 자체의 완성도도 높아 독특하면서도 한번 맛을 들 이면 헤어 나오기 힘든 중독성을 가지고 있다. 또 한 안무와 복장 또한 상식을 깨는 신선한 충격을 주는데, 모닝 무스메의 노래는 반드시 P.V (Promotion Video - 뮤직 비디오와 비슷한 개념 이라고 보면 된다)로 보지 않으면 그 매력을 받도 느낄 수 없다고 단연할 수 있음 정도다

두 번째로 멤버들의 넘치는 '끼' 와 '능력' 이다 이런 점은 노래뿐만 아니라 모닝 무스메가 쇼 프 로그램에서 하는 행동에서 많이 찾아볼 수 있기 때문에 우리나라에서는 구해 보기 힘든 것은 사 실이지만, 모닝 무스메가 나오는 토크쇼를 보지 않았다면 모닝 무스메몰 제대로 알고 있다고 하 기 힘들다. 한편 모닝 무스메가 출연하는 쇼 프로 그램을 보면 모닝 무스메 멤버들의 나이가 거의 어려서 어수룩한 점을 이웃, 웃음거리로 만드는 경우가 많은데 일본 TV 방송사에서는 '모닝 무스 메볼 이지메하면 사칫물이 올라간다' 라는 얘기가 있을 정도라고 한다. (사실 처음 보면 우리나라 기준으로 생각했을 때 지나치다 싶을 정도로 사 람을 무시하는 경우가 많은데 일본에서는 그런 개그가 흔하다.) 그러면서도 그런 다재다능한 모 습뿐만 아니라 춤을 추며 라이브로 노래할 수 있 는 가수로서의 능력 또한 겸비하고 있다. 즉, 단지 '좋은 노래를 하는 가수'가 아니라, '좋은 노래와 다양한 오락적인 즐거움을 주는 가수 가 모닝 무 스메라는 것이다

세 번째는 맹버들의 노력! 처음 결성부터가 어렵고 힘들게 되었던 만큼 데뷔 멤버들은 모닝 무스페에 혼을 다하는 노력을 쏟아 붓고 있고, 추가로 들어온 멤버들 역시 어려운 오디션을 뚫고 모닝 무스메의 멤버로서 최선을 다하고 있다. 처음에는 스포트라이트를 받지 못하였지만 데뷔 3년이 지난 지금 대기만성을 이룬 데에는 맴버들의 각별한 노력이 없이는 불가능했을 것이다.





발 1대로 입본의 변 국민적인 최고의 이어를 스타 지근은 벌써 30을 바라보는 나이가 되었지 만 1대의 이성은 금간

하기만 하다 육본용 벗어나지 않는 만 그녀의 업공을 보지 않고 지르다는 것은 하나도로 우리, TV에서도 전접 역에서도, 거르에서도 산목에서도, 라다 오메서도 우리나라에 러브레터라는 생화의 여주인 등으로 로 소개된 적이 있다.

HITOSUE RYOKO MAKINT



다카이마 1 호의 되難 바짝 돼 찾는 내형 아이를 소타 9일 낸도에 와세는 내학교에 입학 한 였는데, 남자마 그녀의 목치 합격 소식이 없던지면서 입학 감정률이 다른 해와 바고해 거 의 두 배 기가이, 불란다 2 혈

정도와이가 하구통시에 해당하는 실본이 NTT사이 인속 모델로 활동하여 수밖의 CM과 드리카에서 활약하고 있 다. 우리나라에는 젊도왕이라는 양화에서 주인공의 발액 올 힘으로써 왔다졌다.

Hujiwara Norika - 極原転香



Miss Japan출신 으로 실본에서 1년 를 보르어 간합 실본 최고의 섹시스타로써 이어들이라고 하기에

는 조금 늦은 출발을 보였으나 무명이 기는 하지만 아이들 시점이 있었으므로

2010 동로 본취할 수 있다. 임본에서 가장 인기가 있는 객 투기 K - 1 그랑프리의 여자 진행자를 알으면서 임약 스타 로 발동동했다. ABJ에에서 가장 거출다는 K - 1의 ABL이를 과 날이 서있을 때 그녀의 섹스함은 더욱 빛이 난다.

Tanaka Bena 100 0000



1998년 여름 산토리 음료 의 오현지 움류인 낙왕(4~5 5 수시,의 시라주CM이, 출어하면서 하루이론에 스타가 되어 버린 산성(新雄) 구여무면서 도 다부진 인상용 주는 그녀는 인간 를 알해 주기라도 하듯이 80여 편의 CM과 드라마 영화 등에 출연하면서 종취무진 활

악하고 있다. 그녀의 애칭은 총세작이 있던 CM의 상품명 이가도 한 첫판





사연영왕 - 그런데 어디가 쓰레기란 커지?

사천명왕은 라스탄 사가 2와 같은 날 발매가 되었다 이 얼마나 멋진가? MD 유저들의 책꽂이를 쓰레기 매립 장으로 만들어 주기 위한 제작사들의 담합. "일 라야 없 겠지만)이 아름다워 보일 정도다. 금번의 MD 쓰레기 특 집에서 소개되는 나머지 5개와는 달리 본작은 2인 플레이도 되고, 다양한(?) 4명의 캐릭터를 가지고 그 때 그때의 상황애 용하여 바뀌가면서 플레이할 수도 있어 그 쓰레기다운 면이 겉으로 당장 느껴지지 않는다. 개다가 그래픽과 음악도 썩 괜찮고 분위기도 좀 그럴듯해서 뭔가 초명작 수퍼 시노비 비끄무리한 어딘가 애매한 분위기조차 풀풀 증기기까지도 하나…. 하지만 아무런 이유도 없이 쓰레기 취급을 받을 리는 없을 다. 용감히 플레이를 해 보면 금세 그 무제적이 드러난다

가장 먼저 보이는 단점은 곳격 수단이다. 각 캐릭터에게 는 통상 공격과 모아쓰는 공격이 있는데 통상 공격이 보스 전에나 쏨모가 있지 평소에는 대단히 쏨모가 없다. 결국 평 소에는 모아쓰는 공격만 쓰게 된다는 말이다(역으로 또 이 게 보스전에서는 다립다 쓸모 없다). 까짓 거 이 정도야 발 상의 전환이라는 면으로 좋게 생각하고 넘어가자 문제는 그 다음이다. 당연히 적들은 스탠용 이루어 중중이 몰려온 다. 그런데? 이 모아쓰는 공격은 위력도 강하고 발톱에 간 때만큼이나마 유도가 되고 기의 충전도 그런 대로 빨리 된 다 하지만… 이무리 빨리 되어도 그 집은 있는 법이고(이 부분에 대해서는 지난달의 오소마츠군 부분을 참조) 그 사 이에 덤벼드는 적은 어쩌라고? 달아나란 말인가? 결국 불편 하기만 할 때름이다. 또 다른 문제는 캐릭터 사이의 성능의 차이를 그다지 느끼지 못하겠다는 정은(무기가 다르다는 점 정도일까?) 모처럼 만들어 놓은 캐릭터 교환 식스템을 무의미하게 만들어 버린다 게다가 스테이지 하나 하나가 너무 짧다(그 대신 9스테이지까지 있다), 그렇다고 해서 무 한정 건 게 좋다는 얘기는 아니지만…

하지만 이러한 모든 단점의 위에 군림하는 치명적인 단점이 있으니 바로 캐릭터의 운동성이 너무나 우수하여(물

로 바이범이다. 그 움직임이 대단히 느라다는 것이다. 덮으 로 X D.R. 처럼 캐릭터의 판정 범위가 꽤 넓다. 그런 실상어 다 보니 짜증나는 보스의 패턴에 대한 효과적인 대응을 할 수 없는 것은 물론이거니와, 심지어는 좋개들에 대해서도 제대로 대응할 수가 없다. 생각해 보라…한창 주먹이 오기 며 실천을 하고 있는데 빨히 남아오는 주먹을 보고도 못 피 해서 이탈 부러지기라도 했음 때의 기분을…. 아무리 게임 이라도 기본적인 기분은 강은 거다. 그 좋은 실례로 앉은 상 태에선 또 이동이 안 되고, 또 걸어가다가 앉는다고 1를 입 력하면 반드시 한 두 발짝은 더 가다가 앉는다. 그래도 할 말 있는가? 여기에 보스와 공격 폐턴이 짜증나기는 얼마나 짜증나는지 실상 그리 복잡하거나 빠른 것은 아니지만 도 대체가 피할 길이 보이지 않는 패턴은 플레이어의 실력용 너무 과신 한 것이라고 밖에는 생각이 되지 않는다. 한 숨 더 떠서 캐릭터의 사망에 대해 아무런 대책이 없다. 한 번 죽은 캐릭터는 게임이 끝날 때까지 어떻게 되살리거나 함 방도가 없다. 용론 HP 회복아이템이 자주 나오는 편이기는 하지만 회복보다 피해를 많이 받는 상황에서야 이게 무슨 소옷이란 말인가?

소드 오브 소단-구극의 쓰레기

본 필자가 이 역사적인(*) 게임을 접한 것은 1993년 초로 기약한다. 아무런 생각 없이 구해서 한 것이었는데, 이 때도 뭔가가 이상하다는 느낌이 들기는 들었다. 그래픽은 썩 괜찮아 보여는 반면 우선 BGM이 없는데다가 용적임조차 라스탄 사가 2에 비해서 결코 뒤떨어지지 않는 적은 프레임수를 과사하고 있었고 시스템도 뭔가 이해가 가지 않았기때문 물론 그 때는 게임에 대한 경험이고 지적이고 뭐든지 최다 일천했던 때이다가 보니 그냥 그러려니 하고 자나쳤는데 시간이 지나고 나서 알고 보니 이 게임이 MD 구극의 쓰레기염단 것이 아닌가…

우선 이 게임이 왜 구극의 쓰레기인지 간략하게 보자면 가장 큰 이유 중의 하나로 미국에서 만든 소위 양키관 게임 이라는 것이다 물론 미국이나 유럽 쪽의 서양풍 게임이 전

부 출작이나 하면 그런 것은 또 아니지만 서양곳 개입은 임 본에서는 왜 수작이 되거나 대단히 출작이 된다는 정 어디 까지나 통계적인 것이다만 올 생각해 보면 이 게임은 후자 에 해당하는 셈이 된 것이다. 또한 국내의 게임기 게임 유저 들의 성향이 서양쪽보다는 일본쪽에 더 가까용을 생각하면 이러한 상황을 국내에 그대로 반영시켜도 크게 무리는 없을 것 같다. 이 게임의 문제점용 꼽자면 이미 대부분 언급했지 만 가장 먼저 띄는 정온 BGM이 없다는 것이다. -게임에서 BGM의 중요성에 대해서는 12월호 DC기획용 참조하기름-또 그나마 BGM이 없는 대신 효과음이 특별히 박력이 있고 우수하냐 하면 그렇지도 못하다 굳이 돌자면 캐릭터 죽음 때의 응부짖음(*)이 그래도 좀 쓸만한 정도다. 이용러 스크 몸이 캐릭터의 움직임을 따라오지 못하는 것은 역시 뭐가 문제가 아니겠는가? 그래도 괜찮은 것이 그래픽인데, 꽤 고 해상도 같아 보이는 그래픽만은 쓸만한 수준이지만 그런 그 래픽 가지고 움직임은 다랐다 땀탕하게 두 움뚜-욱 끊기는 데다가 그나마 캐릭터가 좀 작기라도 하면 괜찮기라도 하 지, 케릭터는 지난달의 라스탄 사가 2 보다 더 컸으면 컸지, 결코 작다고 할 수 없다. 따라서 맞을 거 안 맞을 거 다 맞아 준다 또 공격 모선이나 방법도 다양치 못하며 공격 범위도 도대체 이게 맞은 건지 안 맞은 건지, 알 수가 없다. 도대체 이런 게임을 긁어 일본에 수업 이식 밤에한 이유를 아무리 봐도 모를 일이다(재능이 뛰어나도 일은 이따위로 하니까 세가가 욕을 많이 듣는 거다. 그러고 보니 요즘 왠지 스퀘어 가 세가를 닮아가고 있는 돗도), 또 아이템으로는 여러 가지 포션이 나오는데 이들을 조합하여 다양한 효과를 낸다는 방 상은 좋았지만 결국 포션이 마음대로 나오는 것도 아니다 보니 조합이 쉽지도 않아 아무 짝에도 쓸모가 없는 시스템 이 되었다는 첫도 생각해 볼 가치가 있는 일이다. 마지막으 로 덧붙이자면 제목의 네이밍 센스도 결작인데, 제목을 적 역하자면 소던의 검이 된다. 이 소던은 등장하는 두 주인공 (이름은 각각 보론단과 사로단으로, 날매사이라나)의 건승 스승이기는 하지만 정작 게임 본편에서는 코메기도 안 내비 치는 캐릭터다. 그러면 의미가 있는 건가?



뭔가 복두의 권 비슷한 분위기



어건 그래도 병은 왜 치는 편이다



1~6스테이지까지는 엄의대로 순서를 정말 수 있다



팀 차이가 있는 거냐



스테이지를 물리이었으면 외복이라도 좀 해 뭐라!



MAZOR XXIII WWW.WEX.PEA



여기서 바로 말의 구양으로 벌어지면?



역시 끝이다



계약되기 사용하여 교대명을 경우 잡시동안 공중에 및 자기 개입으 바(반이법이다) 티샤 내려오지 못하는 배그도 있다 정말 멋지다





WAY MANAGED A DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF T 깨도 다 똑같다는 게 문제다



일러스트는 열라 그림뜻한 거 썼다



그림옷한 첫만을 찍고 싶어도 그렇게 있어서 찍지





NAME OF A PARTICULAR OF A PROPERTY OF



4스테이지는 묘지어다



죽을 때는 사상적으로









(wild fame - 즉 고목점자 명당하다, 그런데 자체가 살자 하나씩 하나씩 가지다 시아나 사람에 다 네가나 참고로 하기는 단 3명의 사원하지만 실제로는 5분 정도 살폈다. 이기가 이루 환지도 않는 것 같다고?



삶은 이렇게 합정이 있다

- 이번달에는(Doll소드 오브 소면(시한생왕은 동양상으로서의 가치는 그다지 없다고 판단 설치 않았다)과 과일호 A/5로 데스 크림준이 나간다.상네시형은(D)네워 문서 파일을 참조
- 다음달부터는본코너는동영상위주로포맷이 대폭바만으로(1)로 옮겨면지도?개된다.

己多言

다음 달 용급실의 마감은 2월 11일까지입니다. 그리고 중상은 교정을 최대한 자제하고 원문에 준하여 개재함을 원칙으로 이상한 표현이 있을 수 있습니다.

담당:VVVF

사용특별시 서초구 잠원통 어제준 환자 파이널 판타지 WSC 공략 부탁하고요 원더스완 팩은 원더스완 칼라에도 돌아가나요

WS판 FF는 이번 앞에 공략이 나갑니다. 그리고 GBC에서 흑백GB의 게임들이 잘 되는 것과 마찬 기지로 WSC에서도 흑백WS의 게임들이 잘 됩니다.

사 서울특별시 강용구 문론통 박수환 환자 FF 9에서 뒤에를 보면 포켓 스테이션 대응이라고 써 있는데 어떻게 하는 거예염 저번에 도 물어봤는데 안 뿜아주셔서…제발

FF 9는 포켓 스테이션을 지원하지 않습니다. 복사 지역 의 표지를 보시고 그렇게 생각하신 오양인데 복사를 만들 때 표지를 마구 합성 편집하는 경우가 많아서 사양이 양 타리로 적하 나온 것이 엄청 않습니다(한 예도 FF 8인데 8인 용이라고 나온 것을 보기도). 아울러 청품의 사양 부분을 살어



상 경기도 성남시 수정구 단대통 방경환 환자

① 라얼로봇 파이널 어택의 숨겨진 로 붓들 고르는 법, 가르쳐 주세요. ② SD건담 G제너 레이션 제로에서 드밴울프, 개릭슨(아니면 전투바 이크 갑, 올)의 생산법을 가르쳐 주십시오. ③ SD 건담 G제너레이션 F에서 데이터 컨버트를 하면 토네이도 건담을 얻지 못합니다. 만약 얻는 법이 있다면 가르쳐 추십시오.

① 리얼 로봇 피아넣 어택의 숨겨진 로봇 선택법은 로봇 선택에서 커서를 이하와 같이 이동시킨 다음에 마지막에서 스물 눌러 선택하면 됩니다. 단, 마지막 보스인 게트빔을 출현시키라면 먼저 SRX 시리즈 3기를 모두 출현시 커놓아야합니다.

로봇 방법 R-1 단바인 엘가임 Z건담 단바인 D-1커스텀 R-2 Z건담 Z건담 D-1커스텀 R-3 엘가임 GX C바이더 W게리자 Z건답 단바인 개트림 R-1, R-2, R-3, R-1 W게리어 ② 드벤율프는 건담MK5+양산형 사이,코건담, 계획슨은 기간 서다음 표의 유닛 중택1)로 생산이 가능합니다.

오버해도 한고 조로 조로 개 통라면 조로아트 사 코 리 1 사건 곳조라 면에당사 아버,을 실권을 본테 오 리 1 본타로 사비한 게도라프 브루싱, 조리타,아나 동토리가 사비고 잔뜩 웃고라 건가오죠 그토라타, 리 및 방계나무, 한민주

③ 일단 생산법은 11월호 A/S공략에 나와 있으므로 고쪽을 참고하시면 됩니다. 그리고 토데이도 건담을 생산하는 방법은 여러 가지가 있지만 그 중에서 가장 손쉬운 것으로는 정투 행 러클터와 건당을 조합하는 방법이 있습니다

사용특별시 감남구 대치통 장태열 본자 ① PS2는 현재 정풍만 사게 되어있습니다 과연 그 벽은 언제 케어집니까? 정보 좀 주십시요. 아직 CD는 안 샀는데 귀무자. MGS. 등이나오면 사려합니다. ② PS에 액통 검용 무비카드를 달았는데(9000번) 2배속이라 PC에서는 볼 수있는 무비가 안 나옵니다. 다른 방법은 없습니까?

① 목장 & 위험하기는 해도 아미 제진 것 같군요 -; 지역당 ② CD-유로 만든 VCD가 중 기기 목성을 많아, 합니다 달리 방법이 없는 듯 ♥

비디오로 뜰 수 있어서 달았는데요...

상 서울특별시 양천구 신청생동 김용현 환자 ① DC에 불어닥친 한과로 저에겐 큰 타격을 입고 말았죠 왜냐면 얼마 전에 샀어요. 다 시 PS2로 바꿀 생각인데 어떻게 할까요? DC에는 희망찬 미래가 있을까요? ② 남코의 대작개임(DC 용)은 소울 캘리버 밖에 없나요? ③ PS2 가격은

얼마죠 새로운 버전이 나왔다는데 사실인가요?

① 회망찬 미래? 1것은 게임기를 가진 주인이 만들어 가는 것입니다. 한 예로, 라인의 NAC기자는 이점 도세한 제임을 즐겁게 하고 있고 본 당당도 얼마 전에 PC-FX를 구입하여 재미나개 게임을 하고 있습니다. PS2포 바꾸는 것도 소스북 판단하실 문제라고 생각합니다. 하고 싶은 게임이 있으면 구하는 것이고 그렇지 않다면 기각 ② 남코에서 내놓은 DC용 게임은 현재까지는 소울 캘리너와 하스터 드릴러 2개분입니다. ③ SCPH-1800001 지난 12월 8일 발매되었습니다.

상 경기도 불면서 등량통 음원호 현자 저는 최근에 프라모델에 관해 라인에 나온 걸 보고 관심이 많이 간 인간입니다. 그 중에 서 큐베레이를 살려고 했는데 1/144크기밖에 안 파는 것입니다. 큐베레이 1/100사이즈가 없나요?

기트로 큐바라이 1/100는 없습니다. 레진이나 캐스 *1명 로 제품은 있기야 있지만 너무 고가인 데다가 국내 에서 구하기 쉽지 않아서…▼

있으면 가격도 같이 알려주세요.

** 경투 경주시 건천을 오탉리 김경에 환자 PS메모리 카드… 고장이 났는지 메모리카드를 쫓아 놓으면 패드가 안 먹하는데… 메버리면 먹히고… 고장난 거죠?? 잘못 꼽았나해서 몇 번이나 해보았지만…전 PS한지 4년째입니다. 메모리카드는 일제정품인데… 포켓스테이션은 잘되거든요~; 그 안에 파일 어떻게할 방법… 없겠죠?? 그리고 애니DVD는 얼마정도 하는지…??

복시 패드/배모리카드 입력부의 이상은 아닐지? 그 지난당
 리고 일단은 다른 PS를 이용하여 복사를 해준다거나 하는 방법이 있겠습니다만
 그리고 DVD가격에 관해서는 지난당 응답실을 참조하시길

상 경기도 의정부시 산곡통 강해일 환자 요즘 PS용 정품CD를 살려면, 어느 근 처로 가야하고, 우리나라 돈으로 가격이 얼마나 하는지 자세히 알려주세요.

용산 동자로 가세거나 근처 게임 숍으로 가셔서 주 지 당 문하시면 구하실 수 있을 듯합니다. 그리고 가격은 원래 기격에 14를 곱하면 대강 맞습니다.♥

에니메이션 중에 바람의 검심-TV판-이 현재 몇 편까지 나와 있는지 지금도 계속 일본 TV 에서 방영되고 있는지 정말 궁금합니다. 꼭 알려 주세요 그리고 -레인-언가 제목은 정확한지 모르 지만 몇 편까지 나와있는지도 알려주세요



유항의 검실 1V군도 지역 되었습니다. bin은 13편까지 있습니다. 유럽의 검심 TV판은 적어도 작년 7월 이전에 종영

· 성당 기계 선당 성당 수 성당 이상에 된다.

① DC용 수퍼로봇대전하는 언제쯤 나올 까요? 그리고 완성도는 몇%정도인지…제가 로봇대 전을 이주 좋아하거덩여 ② '프로야구팀을 만들자' 에서 비기가 있다면 좀 갈쳐주심 감솨하겠습니다

(f) DC용 수되로봇대전+은 이리 발해돼 이정입니다. 차 명 그리고 완성도는 과거 5%에서 진확이 있는지 없는지 도 발표되자 않은 상태입니다. 이렇지만 어쩔 수 없죠~~. 저도 로봇대전을 아주 좋아합니다. ② 프로야구팀을 만들지(SS판)에 는 바기가 여럿 있습니다만 그 중에 일부를 소개하지만… ♥

역속 화속가 주가 선수도 만들자! 모드에서 '얼굴을 明平다 書 温み かたち いろ けってい 鳥 明告에서 X. Y, Z, Y의 커맨트를 반복하여 그 횟수가 32회가 되 면 우주인 파츠를 사용할 수 있게 되며, 64회가 되면 로봇의 파추를, 128회와 256회에서는 각각 원숭이,와 개의 파츠를 사용할 수 있게 된다

PM4후 2후 수 있다. 비,서를 선택할 때. 秘書の契約45 年間、後悔しないように~ 라는 에서지가 中毒 明 성. 하. 좌 유 L, R을 1번씩 입력한다. 입력이 순서는 뒤바 뀌어도 상관없으나 같은 버튼을 2번 입력하면 안 된다 성공하면 비서를 32명중에서 교를 수있게 된다. 소생호개 EIO를 화면에서 X X, X Y Y Y Z Z, A의 순으로 입력하면 소행들의 자기 소개를 볼 수 있다. 후면 선택통 휴대 · 구장을 건설할 때 현재의 구장이 표시 되고 있을 때 X Y Z를 동서에 누르면 효과움이 나면서 건설할 구장을 전체 구장 중에서 선택할 수 있다.

그 성상 경상 등 경상 사람들 조용제 현자

① 얼마전 제 PS2에 PS복사침을 달아 서 쓰는데 부팅CD필요 없이 되지만 PS2의 경우 는 부팅CD를 쓰더군요. 그런데 부팅CD를 쓰면 DC처럼 렌즈에 무리가 가거나 부작용은 없는지 요? ② 제 PS2가 이상이 있을 수 있지만 정품인데 도 불구하고 CD오락(TTT, 진삼국무쌍)은 가끔 실행이 안되고 다운(?)비슷하게 되는데 DVD오락 (아머드 코어)은 다운되지 않고 한번에 실행되는 데… 아! CD오락의 경우는 DVD보다 소유도 심 한 것 같은데… 제 PS가 이상한 건가요?

②의 중상이 ①로 인한 부작용이라 판단됩니다. 발 *1¹⁸ 생 반도는 낮은 편이지만 운 없게 걸린 듯 그리고 PS2가 로딩시의 소용이 원래 큰 편입니다.

조상 서울특별시 중구 산당1동 감영남 환자 실황 파위품 프로야구 2000 개막판 예 서 숨겨진 선수가 많이 있는데 찾는 방법 좀 가르 쳐 주세요.

숨겨진 선수 고르는 방법은 27지 방법이 있습니다. 지방 각 선수들이다 정해진 페스워드가 있는데, 페스워 도가 워낙 복잡하고 선수들도 많으니 여기서 일일이 소개하는 건 무립니다. 그럼 두 번째 방법을 이용해야 하겠죠? 이야 시 나라오 모드가 있을 겁니다. 각 팀마다 작년 경기에서 영장면 등을 하나씩 뽑아 그걸 재현하는 건데 12팀 모두 클리어하면 모든 숨겨진 선수들을 자동으로 고를 수 있게 됩니다(페스웨 드를 입력하지 않아도 가능) 여기서 흘리어한다는 건 두 가지 방법이 있습니다. 그냥 조작하는 팀이 이기는 게 한 가지고, 실제 상황과 같이 그대로 승리하는 것이 한 가지죠. 울론 실제 상황과 길이 즐리아해야만 합니다. 이를 들어 오락스로 플래 이합 경우 이치로가 9회 알 2시, 주자 1, 2루에서 2루타를 쳐 역전승했다면 그것야 진짜 클리아방법이 되는 것이고, 그냥 다른 선수가 결승점을 뽑았거나 8회 말에서 역전했다면 그냥 클리어가 되는 것이죠. 아시겠습니까?♥

조상 부산광역시 남구 대연1등 엄청구 환자 ① CD라인에 있는 VGS가 IBM-PC에 도 되는지 그리고 컴퓨터 환경이 어느 정도 되야 하는지 궁금하다. ② "넴파이어 헌터 D"가 OVA 판으로 나와있는지 궁금하다

지금 불이다니는 VGS는 윈도(IBM-PC)용으로 만 ** 등이잔 것입니다 캠페이어 현태D의 OVA는 1985 년에 나온 것인데 애니악해서 많은 사람들이 좋아하지는 않습 니다. 2001년 여름 예정으로 극장뿐이 체작중입니다.

조상 경기도 이원시 장호원을 나용신 환자 제가 며칠 전 대만제 짝퉁 듀얼쇼크 2 만원짜리 샀어요. 근데 소니 듀얼하고 같이 꽂은 면 인식을 못 해야. 어깨 해야하죠??

함 수 없지요. 이마 점이 상황길에 호환이 안 되는 걸 저렇 겁니다. 시코 같이 쓸 수는 없을 것 같습니다. 기계든 SWE 상성이 맞지 않아 저런 경우가 발생하는 때가 있습니다.

🥌 🚰 경기도 고양시 일산구 일산5등 이름 안 쓴 혼자 포켓스테이션이 이상합니다. 가령, 스 파제로 3 케릭터를 다운받았는데, 모든 능력치가 55가 되질 않나, 포켓던전 다운받으면, 타이틀애 '클리어' 와 '나가기' 메뉴밖에 안 뜹니다. 아! 포 켓 던전은 품투 메모리에서 카피했구요. 제로3는 서민, 포켓던전은 정품시디입니다. 그리구 요전엔 이런 경우 없이 잘 됐었습니다. 부디 답변을…

초기에 나온 게임 중 락이 걸린 것을 깰 경우 이런 ^{*시험} 식으로 프로 1램을 잘 못 건드려서 포켓 관련 부분 에 문제가 생기는 경우가 있다고 합니다. 스피제로3는 많은 사람들이 같은 증상을 겪고 있다고 합니다. 그리고 죄송하게 도 포켓던전은 왜 그런지 모르겠군요. PS2 에모리 카드에서 복사한다고 해서 문제가 생길 리는 없습니다만….

고 🐼 서울특별시 마포구 성산2동 이름 안 쓴 환자 DOA 2 하드코어 ① 캐릭터 전원 복장 몇 벌씩 있는지 알려줘여. ② 그리고 아이템 갤러 리 다 모으면 뭐 생기는 거 있나요…

① 이성 캐릭터들은 전원 8개의 코스들이 존재합니 **처방** 다. 남성 캐릭터의 경우는 이번, 레온, 베스, 하이부 사, 책은 8개, 겐 푸와 잔리는 7개, 배이면은 5개, 테구는 2개 입니다. ② 아이템을 다 모으면 스파링 등에서 소테이지 설탁 트가 기능해잡니다 🤛

🧮 😘 경기도 수원시 권선구 세류2등 운정훈 환자 ① 사립 저스티스 학원 1탄을 하면서 막 하는 점이 있는데 로베르토의 연속기 중 약K-약 K-강K--+강K 이후 콤보는 풀어갑니까? 제가 해 본 결과 -+ 강K 이후 콤보가 안 들어가는 것 같은 데. 그리고 엣지의 공중 초필기가 하나 더 있는 것 같은데 이상하게 안 나가는 것 같습니다. CPU는 가끔 쓰던데. ② 아랑MOW에서 서바이벌 모드와 카인의 난입 조건을 알려주세요 ③ 봄버맨을 보 면 왠지 구습동자라는 만화가 생각나는군요. 무슨 관계 있습니까?

』 ① 보름 처스타스에서 →+ 강 공격으로 행하는 기 차다당 술은 상대를 날려 버리는 기술로 캔슬이 되자 않습 니다. 엣지의 공중 초월기는 현재 확인이 불가능한 상태로군 요. ② 서비이 별 모드는 게임 시작사에 A+B+C+D를 모두 누 른 상태에서 스타트 버튼을 눌러 시작하면 됩니다. 그런데 말 상하신 난입 조건은 무슨 절문이신 지 잘 모르겠군요. 일단 카 인은 마지막 보스이고, 선택은 가능합니다. 선택법은 김재훈 에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른 채로 📗 🔭 🗀 🖰 일락하면 됩니다. ③ 같은 회사에서 만든 건데, 구술동자(비다 앤)은 배에서 구슬(비디아, Be / 국)가 나가기 때문에 그런 이 흥아 불여진 것입니다. 비타맨은 봄바맨보다 더(!) 저연령층을 겨냥하여 만든 것이라고 하는군요.

상 서울특별시 은평구 진관내등 검원관 환자 서는 위팅 시리즈를 상당히 좋아하는 피가 굶는 중학생입니다. 그런데 누가 PS위닝 시 리즈는 위닝 일레븐 2000을 마지막으로 나오지 않을 거라 하더군요. 만약 PS위닝 시리즈 앞으로 발매 예정된 것 있으면 가르쳐 주시구요. 앞으로 진짜 안 나온다면 답변해주세요.



이제 P82로 나올 것 같습니다. 코니마는 원래 새 기 ** 경으로 잡중투자를 하는 타입이라서 말이죠♥

① PS2가 북미시장에 진출하면서 일본 에서 PS2의 가격이 인하된다는 게 정말인지 좀 더 자세히 알고 싶다. 30만 원대로 떨어진다는데 도 대체 언제쯤 사는 게 좋은지… ② 아케이드용 칠 권TT 후속작 소식 없나요? ③ 일본에서 가격인하 를 해 봤자 우리나라랑 정식 유통이 안 되는 이상가격차이 있대 8(47~50만원). 그게 사실인지?

① 미국에서 30001번이 발매되면서 상당히 저가격 으로 발매되었기에 일본에서 나오는 차후 모델은 값이 더 싸질 것이라는 이야기입니다. 만일 그렇다면 그 모델은 30000번이 되겠지요. ② 현재로서는 아무 발표도 없습니다. TT가 아직 즉지 않아서 일까요. ③ 적어도 안하 후 얼마간은 떨어질 확률이 거의 없다고 불니다. 이번 달 스페셜 리포트를 참조하시면 이해에 도움이 될 듯?

DC 정품을 들리다가 다운이 됨. 왜이 죠? 분명히 정품 GD였는데.

GD에 기스가 난 게 아닌가요? GD는 이주 민감에 지역 서 스타 클라디아(이타2같은 경우에는 말하다가 된 참 한 방음에 작동이 안 되는 일도 있습니다(실화임). 아니연 7.계에 문제가 있는 것이겠지요.♥

PS2로 일반 VCD를 볼 수는 없나요? 무요뿌용에서 각 캐릭터의 필살기를 가르쳐 주세요. 그리고 전영소녀 사운드 트랙을 구하고 싶은데 단속 때문에 구하기 힘듭니다 쉽게 구할 수 있는 방법을 알려주시면 감사드리겠습니다

현재로서는 PS2에서 VCD를 보는 방법은 없습니다. 단 일반 DVD플레이어는 비디오CD즉 MPEG의 재생이 가능합니다.

(1) 보레스 오브 파이어 4 치노를 찾는 것 잘 안되거든요 채발 실어주셔요 ② 지금 가이아 마스터를 하고 있는데 카드나 무기 캐릭터 해벨 업하는 법을 가르쳐 주세요 그리고 난이도에따라서 무언가 풀려지는 게 있나요?

① 그렇게 일쓸하시면 알 수가 없군요. 공략(2000 자기병》 년 7월호)을 참고하시라는 말씀 외한 도렇게 없습 나다. ② 그냥 많이 사용하면 됩니다. 레웰이 높아지면 크리티 걸음이 높아집니다. 난이도가 높아지면 당면히 작의 시가 높 아지는 것이죠♥ 라인 CD 1의 애뮬게임을 설치했는데

플더 Name이 생긴 후 어떻게 하는지 순서를 가르 최 주세요 꼭 애물게임을 하고 싶습니다.

Esc 카를 누르면 화면 위쪽에 에뉴 바가 뜹니다. 제 *15 일 왼쪽에 첫을 선택하고 Load를 택하면 가능한 게 임 육록이 뜨고, 그 중 택하여 다를클릭하거나 커서를 놓고 Load를 누르면 뜹니다. 그러나 개인적으로 CD 1의 게임들은 그다지… 차라리 2에 있는 Callus를 하셔는 게 어떨지?

③ 스웨어에서 발매하는 밀레니엄 컬렉션이란 게 가격만 싸게 해 발매하는 밀레니엄 컬렉션이란 게 가격만 싸게 해 발매하는 겁니까? 청품 파의 차이를 가르쳐주세요. ② 라바이벌 오브 예반 게리은이란 게 다른 에바 극장판이랑 뭐가 다릅니까? ③ 이건 여기에 질문하는 아니란 전 잘 알지만 애니메이션 감독이 하는 일 좀 가르쳐주십쇼(제 꿈이 애니메이션 감독입니다). ④ 게임기는 하드웨어로 적자를 보고 소프트로 이익을 챙기는 사업이라 그랬는데 그럼 PS1은 엄청난 손해를 보는 거 아닙니까? 발매될 때 4만엔 정도(어디서 들은 것)라고. 했는데 지금은 14만원정도밖에 안 해서….

① 가격이 저렴해지고 패키지가 고급스러우며 부수 지 않 적인 내용물이 이것저것 들어있다는 점에서 예우를 합니다 ② 리버스 오브 에반개리온이겠죠. 극장판입니다 ③ 프로듀서뽀서 다해터까지 검하는 경우가 혼합니다. 보통의 영 화감옥이라던가 게임프로듀서를 생각하면 일액상통합니다 ④ 이히 나온 지도 꽤 되었고 많아 팔란 기종인 만큼 가격을 안하해도 그리 크게 손해는 안 볼 것이라고 생각됩니다. ●

사용시 구로구 개봉론등 고자도리 본자 안녕하심까? 지는 개봉동에 사는 고자 도리입니당<별명>. 다름이 아니오라 파이널판타 지깃를 하면서 막혔던 점이 있어서임당. 첫째로는 액스캘리버를 찾으려고 보스 리치를 죽이고 그 방 오른쪽 기둥을 아무리 조사해도 나오지 않습니당 또 하나는 디스크4에서 하데스와 전투를 해서 이 졌습니당. 그런데 샌설의 합성소에 들어가니 50000짜리 검이 있어서 샀더니 아무도 장착을 못 하는 것입니당. 이 검의 용도에 대해 알려주시고 초코보그래프를 어떻게 하는지 알려주세염 글구 퀴나를 키우는 방법을 잘 모르겠습니다. 제발 알 려주세염. 참고로 퀴나는 청마법을 하나도 못써서 아에 쓰지도 않았습다.

① 엑스챌리버는 그냥 얻을 수 있고 엑스챌리버2 이 실우라면 그 때까지의 플레이시간이 12시간 이 내여야 합니다. 액플쓰세요 ② 그 같은 배아트릭스 전용의 같아.지만 애석하게도 베아트릭스는 동료가 되지 않습니다. 그러므로 어느 누구도 잠비는 불가능하지요 대신, 던지기 로 사용할 수는 있습니다. ③ 너무 방대한 데이터입니다. 라 인 2000년 9월호의 공략을 참고하세요. 청마법은 적을 잡 아먹어야 생깁니다. 적을 잡아먹으려면 적의 HP를 빈사상 대로 안들어야 합니다.

· 중심남도 천안시 청수룡 허무성 환자

① 새턴 카트리지의 안정도가 떨어진다 던데 왜 그런가요? ② DC, SS 등 게임기를 높은 곳에 올려놓고 사용하면 게임기에 안 좋은 영향을 끼칠까요? ③ TV 화면의 양끝을 비롯한 4방향이 잘려 나오는 건 왜 그럴까요? TV 시청할 때, 게임 할 때 구석의 금자가 잘려 나온답니다.

① 2기 자체의 설계 경찰인지는 모르겠지만 SS의 기타 키트리지 승릇은 인식물이 나쁘니다. ② 떨어지지 않도록 주의만 잘 한다면 무슨 상관이 있겠습니까? ③ 아마전자총의 주파수에 문제가 있는 듯 합니다만 수리할 같은 없군요 요즈음의 것들은 그다지 문제가 있는 듯 합니다.●

요즘 브레스 오브 파이어 포(포 맞는지 요즘 브레스 오브 파이어 포(포 맞는지 잘~)를 하는다요. 거기서 스킬 입수하는 법이 제 가 듣기은 방어자세 취했을 때 적에게 당하면 된 다던데 그게 말이죠 애들마다 익힐 수 있는 게 따 로따로 있나요? 아넘 아무나 아무거나 다 익힐 수 있나여? 아잉~ 궁금해라… 그리고 얘… 또…… (이후 무한에 가까운 점 일당은 생략)

사용특별시 아포구 대응품 윤흥분 환자 테스처 보정이 밖여요? 소니가 PS2에서 PS겜 둘러도 화일개선은 없다고 한 것 같은데…

한아디로 화면의 플리곤의 각을 보장색을 넣어서 *1명 용화시키는 겁니다. 그러면 한층 부드러워지지요♥

③ 여기도 포환군 영북면 자일리 김종월 환자 ① 에모리카드를 낀 상태에서 진동패드를 까우면 패드가 계속 울리거든여 그리고 지멋대로 커서가 게임상에서 막 지멋대로 움직여요. 어떻게 하죠? ② 액플을 쓰고 나서 게임 동영상을 보면 이상하게 끊어져요. 그리고 액플을 안 쓰면 잘 나와여. 왜 그런 거죠? ③ 라인 식구들의 얼굴 을 공개하면 안 되나여?(양심에 찔리겠죠)

248 2001/개원복집 GAMELINE

① 일단 단지의 이상입니다. 모델 5000번에서 기장 않이 일어 나는 현상인데 혹시? 일반적으로 전원이 들어와 있을 때 때도 를 끼우면 좋지 않습니다. ② 맥플(시에라겠군요)의 피일이, 전 가춤격으로 손상을 입었던가 아니면 OS에 문제가 생긴 겁니 다. 아무래도 자재하시는 게 좋을 듯 합니다. 혹시 5000번이 & 지? ③ 판매부수 떨어집니다. 정 궁금하시면 직접 찾아오 셔서, 보고 기심이?♥

서울시 도봉구 도봉2동 teaman CGM 환자 제가 얼마 전 KOF2000을 구경하다 어 면 사람이 로버트로 앉아A →이단 폭도차기(Ihit) →선연선무작을 쓰는걸 봤거든요. 그래서 저도 해 보려고 별 짓을 다해봤지만 되지 않더라고요 그 래서 말인데… 로버트로 진짜 기본기 캔슐 이단 족도차기 후 필살기로 캔슬하는 게 가능한지 알려 주세요 꼬~옥



조금 😽 서울루별시 금천구 시흥4등 이름 안 쓴 환자 재 품스가 7000번인데도 ! 시간만 하면 다 운이 되고 동영상도 중간중간 끊기는데 렌즈를 갈아 야 하나요? 그리고 제 친구가 가냥 파워를 눌러서 끄 면 더 오래 간다는데 정말인가요? 제발 갈려주세요.

무택대고 파워를 눌러서 끄면 오히려 수명이 단축 지배 되고 렌즈에 이상이 생깁니다. 취급성명서에 있는 표준(?) 그는 범대로 그는 것이 좋습니다. 그리고 렌즈를 가서 는 편이, 종을 듯 합니다.♥

· 대구광역시 복구 산격4등 김제협 환자 DC를 인증 받을 수 있는 브라우저 프 로그램이 있다고 하던데 받을 수 있는 장소의 인 증방법을 알고 싶습니다

미국판 드림패스포토이며 복사가 여기 저기 많이 **(명) 돌아다니고 있습니다. 5000원이면 구할 수 있겠고 또 통신상의 외레즈 같은 곳에도 않이 떠돌다군요.

🦰 😚 경기도 가평군 가평읍 읍내리 목수찬 본자 ① 저번 달에 PS2 15000번에서도 볼 수 있는 지역코드 3번도 있다고 했는데 PS2 15000번 에서도 불 수 있는 불만한, 쉽게 구할 수 있는 DVD 몇 개 소개(가격포함). ② 제가 듣기에는 영문판 소 프트는 복사첩 없이는 일본 PS나 PS2에서는 돌릴 수 없다고 들었습니다. 정말 영문판은 복사해서 돌 려야 하는 건가요. 파판9 영문판을 정품으로 푹 하 고 싶습니다. ③ PS2에 PS복사칩을 달면 PS2에서

도 PS 복사게임을 할 수 있다던데 정말인지, 정말이 면 무리가 없는지, 알려주세여. ④ 인터넷에서 X-BOX 패드와 본제 디자인을 보았습니다. 정말 멋지 더군여. 그런데 X-BOX에서 PC게임을 들릴 수 있 다는데, 모든 PC게임이 다 되는 건가여(286게임서 부터 파관8까지). 그리고 X-BOX가 출시되면 라인 에서도 X-BOX 코너를 당연히(?) 만들겠죠? ⑤ PS2를 110V에서 쓰면 안 되냐고들 하는데 전 이오 전자께 쓰거든요, 100V라고 씨 있던데, 맞나여? ⑥ PS2 메인화면에서 △눌러 버전으로 풀어가서 유닛 항목에서 Diagnosis가 무엇입니까?

① 발에서에 따라 가능 여부가 거의 판가름나는데, 제법 콜럼바이 트라이스타 DVD는 일이, 또는 유럽 언어 의 지약을 지원하면 가능하다고 하며, 다음 미디어, 비트윈, DSC, 새롭 DVD는 지역 코드 자체가 0연 것 같다고 하는군 요. #이 사항에 대한 답변은 하이템 성수검(SSK50)님의 글 을 만용하였습니다. ② MOD침이 필요한 이유는 영문관을 반 도시 복사해서 해야하기 때문이 아니라 MOD칩이 국가 코드 불 무시하게 하는 가능도 있기 때문입니다. ② 역사를 사용함 수 있습니다. 우리가 가는지에 대해서는 써본 적이 없어서 뭐 라 말씀 못 드리겠군요. ① 글쎄요. X박스토 하나의 정해진 사 양이 있는 기기일 테니 그보다 고사양을 요구하는 게임은 아 마도 안 되겠죠? ⑤ 정격이 100V이므로 문제될 것은 없을 것 입니다. ⑤ PS2용 CD 또는 DVD 이외의 PS용 CD, 오디오 CD, DVD 등의 재생시 인식률이 떨어지는 경우가 있는데 이 自己的新(자기진단) 항목을 する로 해 무면 안식을 보다 잘 하 게 된다고 PS2 취급설명서에 친절히 나와 있군요.♥

삼 대전광역시 서구 월평등 원통석 현자 저 새턴 정품 CD를 보면요 CD 안쪽 등 래에 숫자, 영어가 써 있던데(T-20610GP-01841A·····) 다른 어떤 정품 CD는 숫자, 영어와 함께 이상한 도형 문자(?)가 있습니다(GS-9147P-01621-PrK…凹凸凸…). 앞에 건 수퍼로봇대전 F. 나이츠 동계한정판, 사무라이 천초강림 등이고 뒤 에 것은 소닉 쟁, 바이오 해저드, R?MJ(^^!), 나이 츠거든요 두 가지 것의 차이정은 무엇인지? 그 도 형문자가 무엇인지 알고 싶습니다.

우선 맨 앞 부분의 T-20610G나 GS-9147은 해당 지방 소프트의 제품 번호입니다. 또, 영문자나 요청문자 (7) 이외에 빠코드가 있는 것도 있는데, 위의 두 경우 영문자 나 요청문자가 바코드의 역할을 하는 것 같습니다.

소 사용특별시 금천구 목산1홍 정준모 환자 PSone를 가지고 있는데요 저희 동네 게임센터 형이 PSone으로 무비 또는 액플을 사용 할 수 있게 개조가 된다고 하는데 가능한가요?



가능합니다.♥

안찬용역시 연수구 육편용 주성모 목자 ① 우리나라에서 판타지스타 온라인을 즐길 수 있는 방법과 드캐 인증 받기 좀… 가르쳐 주세요 ② 아! 라인 전화번호를 가르쳐 주세요… 도저히 모르겠습…니다.



① 이번 달 PSO 공략을 참조하세요. ② 목차 첫 번째 ** 장의 '전화운의' 의 편집/취재로 전화하시면 됩니다.

🚾 😽 🌣 흥청남도 당진군 송익연 엄희준 환자 통레이더 크로니클에서 모든 무기나 아 이템 등장시키는 법 좀 알려주세요

OC판의 치트키는 알려진 비가 이작 접수되지 않았 처방 습니다. PS판의 경우 두 가지가 있는데, ①애뉴화 면을 불러내어서 메디컬 박스(小)에 커서를 맞추고는 L1, L2, R1, R2, o를 통시에 누릅니다. 그러면 아이템 무한대가 됩니 다. ②그리고 에디컬 박스(大)에다가 커서를 맞추고 마찬가지 방법을 사용하시면 아이템 무한대 + 모든 아이템 획득이 가 능하게 됩니다 ♥

상 강원도 원주시 면문용 이명의 환자 ① PS2를 가장 싸게 살 수 있는 방법 줌…. ② PS2의 새로운 버전은 30000번이 아니라 18000번이라던데…. ③ 새로운 버전은 가격이…. ④ 제게 PSone과 DC가 있는데 팔면 얼마나 반나요… (PS2 살려고). ⑤ DC에 복사CD를 사용할 때 부팅 CD를 안 넣고도 돌아가더라구요. 어떻게 된 건지….

① 이무래도 일본이나 마국, 유럽 등의 현지에 가서 지방 직접 사오는 것이 기기 자체의 기격인으로 본다면 가 장 싸겠죠. 주위에 외국 다녀올 애정인 사람이 있다면 부탁해 보는 것은? 또한 최근 환율이 많이 뛰어서 국내 가격이 상당히 뿐 삼태입니다. ② 18000입니다. 30000도 나온다고는 하지만 이직은 확정적이자는 않습니다. ③ 정가는 똑같습니다. ④ DC 는 20만원, PSone은 14만원 정도에 팔 수 있을 겁니다. ⑤ 요 증은 복사 기술이 발달(---)해서 부팅CD 없이도 되더군요.

🥰 🔆 경상남도 창원시 신월등 이렇만 환자 PS2 Dead or Alive 2<하드코어 말고> 모든 캐릭터로 숨겨진 코스튬 조건이 DC와 같은 가요? 아니라면 꼭 처방 부탁할게요. 2달째 똑같 은 질문인데도 안 뽑혔어요 이번에 부탁드립니다



DOA 2에는 숨겨진 코스튬이 없습니다.▼

Magic The Gatering

감민우(shuma-gorath@hanmail.net) 신성국(aru qard@lycos.co.kr)

- 항교리드 학격포(타입강 : test

	한국	미국
Absorb (인배이,관)	4.5	9.0
Armageddon (4판, 5판, 6판)	5.0	9.0
Bird of Paradise (4판, 5판 6판)	5.0	120
Blazing Specter (인배(이전)	5.0	8.0
Blinding Angel (네비시스)	4.0	8.0
City of Brase (5분, 6분)	4.0	7.0
Oust Bowl (엘키디언)	6.0	9.0
Earthquaka (4관, 5판, 6판)	3.0	8.0
Hammer of Bogarden (6∰)	7.0	10.0
uade Leech (인베이젼)	4.0	6.0
Nether Spirit (엘카디앤)	3.5	50
Obiterate (인배인)전(5.0	7.0
Parallax Wave (네이시스)	5.0	7,0
Rishadan Port (발카(디언)	20.0	20.0
Tangle Wire (너민(시스)	8.0	10.0
Undermine (인배이권)	5.0	14.0
Urza's Rage (인테이전)	10.0	18.0
Void (인배이전)	4.5	8.0
Whath of God (4판, 5판, 6판)	4.0	9.0

Planeshift 루메

Planeshuft(이하 플레인쉬프트)는 가장 최근의 확장판인 Invasion(이하 인베이전)에 이은 확장판으로, 2월에 발매될 예정이다. 루버에 의하면 인배이전에 처음 등장하였던 킥커 능력(카드를 플래이할 때 발동비용 이외의 마나를 지불하여 부가적인 효과를 얻을 수 있는 능력)이 계속 등장하고, 발동 비용을 줄인 대신 플레이될 때 자신이 조종하는 카드를 다시 손으로 되돌리는 단점을 지난 능력도 나온다고 한다. 다음카드들은 플레인쉬프트에 나올 것으로 알려져 있는 것들이다. 이 카드물의 그림 등 더 상세한 정보는 www.interbobby.co.kr에서 찾을 수 있다

Shivan Wurm / 3RG / 화귀 / 생물 - Wurm 7/7 / 옵진 Shivan Wurm이 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 적 색이나 녹색 생물을 그 소유지의 손으로 되돌린다.

Thunderscape Bettlemage / 2R / 특별 / 생물 - Wizard 2/2 / 국커 1B, 국카 G

Thunderscape Battlemage가 플레이에 들어올 때, 만약

당신이 18 리커 비용을 지불하였다면, 목표 플레이어는 그의 손에서 카드를 2장 골리서 버린다. Thunderscape Battlemage가 플레이에 들어올 때, 만약 당신이 G 리커 비용을 지불하였다면, 목표 부여마법을 파괴한다.

Fleetfoot Panther / 1GW / 특별 생물 - Cat 3/4 당신은 Fleetfoot Panther를 인스턴트를 사용할 수 있는 시 점이,면 언제든지 플레이 할 수 있다. Fleetfoot Panther이 플 레이에 들어올 때, 당신이 조중하는 녹색이나 백색 생물을 그 소유자의 손으로 올린다.

Darigeaz's Caldera 데지

Dangaaz's Caldera는 laur라는 대지 타입을 추기로 갖는 다. Dangaaz's Caldera가 플레이에 들어올 때, 당신이 조 종하는 laur가 아닌 대지를 당신의 손으로 올라든지 Dangaaz's Caldera를 희생한다

탭 당신의 마나 풀에 B. R 또는 G를 대한다.

- 싱글카드 전략(타입2)

Urzai s Rage(शमा)ामा

경R / 회위 / 안스턴트 / 리커 8R Urza s Rage는 주무0

나 중력에 위해 무효화를 수 없다.

Urza's Flage는 목표생 물이나 플레이어에게 3 점의 교체를 일하다 인 약 당시 C 리커 비용을 지플하였다면 Urza's



Rage는 용표 생물이는 플랜이어에게 10점의 의해를 입히 고 기대해는 방지할 수 없다.

Urza's Rage는 현재 인배이전판에서 가장 고가 인 10분(국내 기준)에 거래되는 카드이다. 적색 주 문답게 직접 파해 능력을 지나고 있으며 발동비용 무색2 적색1에 아무 때나 사용할 수 있는 3점의 피해는 나쁘지 않은 능력이다 더군다나 다른 주 문에 의해 무효화가 되지 않으니 그 효용성은 더 욱 그다 하지만 이 카드의 진정한 위력은 리커 비 용을 지불했을 때 나타난다 무색8, 적색1을 발동 비용 이외에 추가로 지불하면 3점이 아니라 10점 의 작접 피해를 줄 수 있다. 플레이어의 생명점이 20점임을 감안할 때 10점의 피해는 정말 엄청나 다.한번에 생명점의 반을 날려버린다고 생각해 보 자). 거기에다가 피해 방지 효과도 무시하기 때문 에, Urza's Rage는 말 그대로 '필살'의 위력을 지 니고 있다. 상황에 따라 초반에 사용할 수도, 아니 면 후반에 필살기로 사용할 수도 있는 유연성 때 문에 인기가 많은 것이다.

Hammer of Bogardan(미라지, 6판)

IR / 회에 / 소서리 Hammer of Bogardan 은 목표 생물이 나 플레이 아에게 3점의 피해를 입 한다.

한다 2RRR Hammer of Bogardan을 당신의 손 으로 되돌린다 (1 등력 은 당신의 업립 때만 사 용합 수 있으며 또한



Hammer of Bogardan0 당신의 무덤에 있을 때만 사용할 수 있다

Hammer of Bogardan도 상당히 비싼 가격에 거래되는 카드로 그만한 능력을 지니고 있다. Urza's Rage와 마찬가지로 적색의 직접 피해 주 문으로, 역시 3점의 피해를 생물이나 상대방에게 중 수 있다. 단, 인스턴트가 아닌 소서리이기 때문 에 자신의 턴에만 사용할 수 있다. 이것만 보면 보 통카드 수준의 능력이지만, 한 번 사용한 Hammer of Bogardan을 다시 손으로 가져와서 사용할 수 있는 또 하나의 능력 덕분에 회귀카드가 된 것이 다. 메직 더 개더링 게임에서의 기본이 '한 번 카 드를 사용해서 무덤에 넣어지면 다시 사용할 수 없다'는 것인데, 이를 무시하여 무한히 사용할 수 있다는 능력은 정말 대단한 것이다. 특히 Hammer of Bogardan은 직접 피해 주문인데, 이를 무한히 사용하게 되면 무한 피해가 가능한 것이다(물론 엄킵 때만 손으로 돌릴 수 있으며 엄청난 양의 발 동비용이라는 제한이 있다).

Vampiric Tutor 名智子(7/19) 显示的现在分词

B / 학자 / 인스턴트 생명점 2절을 지불한다 당한의 서고에서 아무 카 드나 한 장 찾는다 당한의 의 서고를 섞은 후 . 2 카 드를 당신의 서고 앤 위 로 음려놓는다



흡혈귀 가정교사 역시 강한 능력을 지난 흑색 주문이다. 아무 카드나 찾아서 서고 위에 올려놓 으면 다음 턴에 그 카드가 손에 들어오게 되므로 상황에 따라 필요한 카드와 흡혈귀 가정교사를 1:1로 교환하는 셈이다. 다음에 드로우할 미지의 카드를 믿기보다는 원하는 카드를 확실하게 얻는 것이 훨씬 유리하다는 사실은 당연하다. 싼 발동 비용 덕분에 다색 멕에도 자주 들어가고, 몇 가지 의 카드와 조합을 이용한 콤보를 노리는 벡에는 거의 필수적으로 포함되는 카드이다

Saproling Burst(니메시스)

4G / 확귀 / 부여마법 / 페이딩 7

Saproling Burst 위에 있는 페이딩 키운터를 한 개 제거한다. 플레이데 녹색 Saproling 생물 토근을 들어온다. 그것은 10 생물의 공격학과 방

아력은 Saproling Burst



위에 있는 돼이당 카운터 의 수와 같다" 한 농력을 가진다

Saproing Burst가 플레이를 떠날 때. Saproling Burst와 함께 들어왔던 모든 토론들을 과고한다. 그들은 재생합 수 없다

Fire Burst' 액의 또 하나의 키 카드로, 복잡해 보이는 능력을 가지고 있지만 실제로는 매우 단순 하다. 페이딩 카운터는 매턴 자신의 엄킵 때마다 한 개씩 체거되며, 더 이상 제거할 수 없을 때 페이 딩 카운터가 있던 카드를 무덤에 버리게 된다. 사 용횟수가 제한된 카드라고 생각하면 이해하기가 쉬울 것이다.

이 카드의 경우에는 자신이 마음대로 페이딩 카 운터를 제거할 수 있는데, 예를 들어 Saproling Burst를 플레이한 턴에 페이딩 카운터를 한 개 제 거하면 페이딩 카운터는 총 6개가 되므로 6/6 녹 색 생물이 한 마리 생기는 것이다. 그 상태에서 페 이딩 카운터를 한 개 더 제거하면 페이딩 카운터 는 총 5개가 되고, 따라서 5/5 녹색 생물이 두 미리가 되며, 새 개를 제거하면 4/4 녹색 생물 3마리… 이런 형식이다.

Files Of Yavanna / 2000/08

1RG / 특별 / 부여마법 당신이 조종하는 모든 생 물통은 소한 후유증을 겪

골동은 수환 후유증을 지 않는다

Fres Of Yawmaya를 회 생한다. 목표 생물은 턴 이 실납 때까지 +2+2를 없는다.



이번에 소개한 Fire Burst 핵의 키 카드 중 하나로 특별 카드이지만 회귀카드급의 능력을 지니고 있다. 자신이 조종하는 모든 생물의 소환 후유 중이 없어지기 때문에 성능 좋은 생물들이 나오자마자 공격을 할 수 있다. 덕분에 멕의 속도가 매우빠르게 되어 속전속결이 가능하게 되었다. 특히페이딩 카운터가 있는 생물들의 효용성을 극대화시킨다.

최근 언기있는 백

이 덱은 최근 프로 투어(Pro Tour Qualifier, 이하 PTQ)에서 자주 보이는 것 가운데 하나로, 녹색의 좋은 생물들과 적색의 피해 주문들을 광용하는 댁이다. 녹색의 생물들을 크게 강화시켜 주는 카드가 Fires Of Yavımaya로 대부분의 생물들이 겪는 소환 후유증을 없앰으로써 빠른 공격을 가능하게 한다

따라서 이러한 유형의 액은 Fire Burst' 액이라 고도 불린다. 액 리스트는 다음과 같은데, 특히 이 액은 지난해 12월 시카고에서 열린 PTQ에서 입 상한 덱이다(한글판이 있는 것은 옆에 한글 이름 을 써놓았다).

A PARTY NAME OF THE PARTY NAMED IN

- 4 Kavu Chameleon (인배이전)
- ? Flashfires 돌방화지 (4판, 5판, 6판)
- 2 Lumbering Satyr (웨카디양)
- 1 Earthquake 지진 (4판 5판, 6판)
- 2 Hurricane 허리케인 (4판, 5판 6판)
- 2 Tranquility 진청 (4판, 5판, 6판)
- 1 Scorching Lava (인테이전)
- 1 Meteor Storm (인배이전)

4 Fires Of Yavimaya (인배이전)

- 4 Birds of Paradise 목원의 새 (4판, 5판, 6판)
- 4 Lianowar Elves 라노워 덿프 (4판 5판, 6판)
- 4 Urza's Flage (인베이전)
- 4 Blastoderm (네이시스)
- 4 Saproling Burst (네마시스)
- 4 River Boa 강 보이벰 (바전, 6판)
- 4 Chimeno Idol (프로퍼지)
- 3 Jade Leech (인배이전)
- 3 Earthquake 지진 (4만, 5판, 6판)
- 4 Karplusan Forest 카플산의 숲 (5판, 6판)
- 4 Rishadan Port (엠카디언)
- B Forest ☆
- 6 Mountain 산

요즘 유행하고 있는 멕 중의 하나인 'Fire Burst'의 전형적인 형태이다. 녹색의 장점인 빠른 마나 가속 능력을 가진 카드가 낙원의 새와 라노 워 웹프를 포함하여 8장이므로 거대 생물을 고속 소환할 수 있다.

그러면서 Rishadan Port로 상대의 턴을 느리게 하며 게임을 주도하면서 플레이할 수 있는 멕이다. 또 책색의 장점인 대미지 카드로 상대방의 저지하 는 생물을 처리함으로서 생물로서 많은 대미자를 줄 수 있도록 만들어졌다

이 백의 키 카드(중심 카드)인 Fires Of Yavimaya는 자신이 조종하는 모든 생물을 소환 후유증을 겪게 하지 않으므로 결과적으로 1턴 더 빨라지게 하는 효과를 준다. 또한 희생하면 목표 생물의 공방을 +2/+2를 올리므로 상대가 쓰는 직접 피해 카드에 생물을 지켜주기도 한다.

이 백의 끝내기 콤보는 바로 Fires Of Yavimaya + Saproling Burst이다. Fires Of Yavimaya가 품 레이상에 있는 상태에서 Saproling Burst를 플레이하고 생물을 3마리 만들면 각각 4/4가 되는데, 그후 공격하면 12점 대미지를 줄 수 있다. 여기에 Fires Of Yavimaya의 또 다른 능력인 Fires Of Yavimaya를 희생한다:

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다'까지 사용하면 총 14점의 피해를 단번에 줄 수도 있다. 기습적인 공격이기 때문에 상대방은 저지하기가 쉽지 않다. 굳이 이런 플래어를 쓰지 않아도 생물들의 공/방이 뛰어나기 때문에 상대가 생물위주의 맥이 아니라면 상대는 제대로 반격해 보지도 못하고 게임이 끝난다. 또한 마나가 풍부한 맥이기 때문에 여차 하면 Urza's Rage 획케 지불 10점 피해로 끝낼 수도 있다.

DC 파워스메시

251 2 - 11/24

웠드 맵에서 존재하는 전부 8개의 미니게인의 레벨크를 각 캐릭터에 따라 주어지는 조건을 달성함으로써 캐릭터의 의상을 선택할 수 있다

맞은편 코트에 3×4로 늘어 서있는 상자를 2개의 서브 스매성으로 넘어뜨려야 한다. 방법은 왼쪽에서 두 번째 상자를 있는 힘껏 스마심하면 11개의 상자를 쓰러뜨릴 수 있으니 나아지를 남은 하나의 서브로 정리할 수 있다.



** 對 製作的 WAIT - 20末 LEM 書記句:



혼하 말하는 벽치가인데 우선 하단의 5장의 패널을 오른쪽에서부 더 순서대로 슬로우블로 맞추고 나서 상단의 5장을 왼쪽에서 오른 쪽으로 로브를 이용해 노바운드로 맞추어 가면 가능하다. 시간제 한이 20초까지이 므로 반드시 노바운드로 처리해야만 가능하다

WW.000000

· 별소 아이타비(S F/E) = 700ints 이상으로 물건이 ::

표적의 중앙에 해당하는 500점을 적어도 9번은 성공해이하는 이 미니게않에서는, 거리에 대한 간각과 컨트롤러를 얼마나 잘 조작할 수 있는가가 중요한 요소가 된다. 코트의 중심 에 서서 집중력을 최대한 발휘하여 정중앙의 표적을 노려야 한다. 성공하면 템버린 모양의

- Prince: 光는 甚(CANNON BALL):::45主 山側 音ごの:

바로 앞에 있는 머신만을 노린다면 구석에 있는 머신은 콤보로 처리할 수 있으므로 생각안 큼 어렵지는 않다. 단 빨간 불은 절대로 건드리지 말아야 한다. 알록달록 화려한 복장에 괴 상한 모양의 라켓을 뚫고 나온다.

· 제시 변소점에와 SING 는 [2초: Li 이 빨리이.

수많은 상자들은 볼로 맞추어 코트 밖으로 내보내야 하는데 그러기 위해서는 중앙 앞에 있는 상자를 노리는 것이 포인트로써 중앙에서 밖으로 내보내는 요령을 취해야한다. 시간이 적은 만큼 정확하고 파워 있는 스매상으로 단번에 해치워야한다.

도를 수EMENUM SHOOTER - 20초 내에 물리당 :

로브를 할 순간의 거리에 대한 감각과 컨트롤러의 정확성을 필요로 하는 미니게임. 문에 따라서는 한번의 로브로 두 개의 드럼통에 불을 넣은 것으로 인정되기도 하므로 끝없이 로 전하는 것이 요령이 라면 요령



불량의 판은 맞은편 코트에 세워놓고 서브를 이용해 맞추는 미니 게임 불량을 해보지 않은 사람이라고 해도 스트라이크가 쉽지 않다는 것쯤은 알 것인데, 하물며 스트라이크만으로 게임을 끝나 야 하는 퍼펙트 게임이야 전 요령은 하나, MAX파워의 스매싱 보다 조금 약한 스매싱이 스트라이크를 내가 쉽다는 것.

방청보다는 5번 적은 7번 의 스트라이크로 패펙트린

- 500인트 음(QANT BALL = 15조 LION 클린O)

베이스 라인의 약간 뒤쪽에서 MAX파워 스마성을 하는 것이 요령 이다. 물은 스메시 박스와 비슷한데, 거대한 불을 서보 스마싱으로 맞춰서 코트 밖으로 내보내면 된다. 성공하면 불의 라켓(?)을 가지 고 풀레이함 수있다.

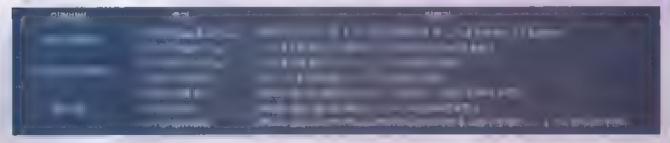


기대한 배의 경종양을 노리아 한다

PS 입제난짜활극 천주2

利三月至生时行刑!!

모두 7가지의 치트키로써 장소에 따라 입력할 수 있는 것과 없는 것이 있는데 자세한 것은 아래의 표와 같다 또한 효과 중에서 신의 영역이라는 것이 있는데 이것은 모든 적을 한번의 공격으로 해처울 수 있는 능력을 말하는 것이다. 용환편이라는 것은 전체 스토라의 키포인트가 되는 타키마루(龍丸)의 시점에서 품레이 할 수 있는 스테이지를 말한다.



PS 테일끄 오브 이터니아

吸の1時71日株和W十年至7201717!!

세레스티아의 틴시아에 있는 회전초밥집에서 콩팬과 많이 먹기 대회(大 食い 大會)라는 미니게임을 펼치게 되는데 여기에서 무조건 이기는 방법이 다. 그 요령은 서두를 필요 없이 제한시간 30초를 기다렸다가 시간이 경과 하면 숭패의 판정이 표시되기 전에 △버튼을 누르면 플레이 여하여 상관없 이 무조건 플레이어가 승리하게 된다. 이렇다고 할만한 메리트가 있는 것 온 아니지만 연타 노가다는 피함 수 있다.

PS2 윤스타 프로레스링

중계신 2메의 미나카(티를 두자!!

숨겨진 캐릭터는 고이케 사치애(小池鮮繪) 와 앤도 노조미(遠藤のぞみ)의 2명이 있으며 출현조건으로 고이캐는 G-1클라이맥스의 리그전에서 주니어 선수로 우승을 하거나. 간단한 방법으로 PS2의 내장시계 날짜를 그 녀의 생일인 1월 11일로 맞추고 게임을 기동



하면 됩니다. 또 엔도는 G-1 클라이맥스의 토너먼트전을 주니어 선수로 우 승하거나, 역시 간단한 방법으로 역시 내장시계를 그녀의 생일인 11월 17 일로 맞춰두면 사용할 수 있습니다. 이 중 고이케는 28명의 캐릭터 중 흡5 에 드는 고성능이나 활용도가 높을 듯하군요.

3007t AJ 2000(小田1700)

십자객기, 라·아피스트벌, 안자(관후)굳히기, 우리칸·라나·인벨 E.다(이상 텐션 50%이하), 드래곤스크류, 라이거봄, 감옥굳히기(이상 텐션 51%이상) 통의 기술을 가지고 있는 그녀는 큰 파워를 가지고 있 지는 않으나 낮은 텐션으로 이용할 수 있는 기술이 많은 만큼 기량비에 옷 젖듯이 이글이글 상대의 에너지를 뺏을 수 있는 캐릭터이다. 등쪽에 서 거는 기술보다는 정면에서 괴감히 기술을 거는 전술이 필요하다.



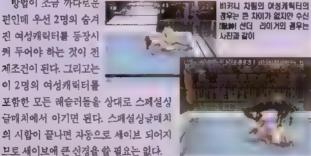


姓左 上조川(途解のぞみ)

던지며 파워븀, 드래곤스크론, 비틀가 백드름(이상 텐션 50%이하), 피워봄, 드립·아·플·파일드라이버, 하이앵글·파워봉, 테즈삭 백드 름(이상 텐션 51%이상) 등의 기술을 가지고 파워풀한 캐릭터이다. 파 워봅의 기술이 3가지, 백드름이 2가지나 있는 만큼 접근전을 통해 한번 얘 큰 대미지를 상대에게 줄 수 있는 캐릭터이다.

같은 개명단도의 대전이 가능!

방법이 조금 까다로운 편인데 우선 2명의 숨겨 진 여성캐릭터를 등장시 켜 두어야 하는 것이 전 제조건이 된다. 그리고는 이 2명의 여성캐릭터를



N64 퍼펙트 다크

개타 건으로 국도!



변형을 시작하면 지탁학가 움칙이어 한다 있으므로 손쉽게 클리어 할 수 있다.

사격훈련장에서 랩탑 건을 선택하여, 제 2 무기모드의 자동기총 📭를 누른 채 로 있는다)으로 하여 🗸 🖁 입력한다. 그 러면 변형을 시작하는데, 이때 재빨리 훈련을 종료하고는 퓰리어하고자 하는 무기의 훈련을 시작한다. 그러면 자동기 총이 설정된 채로 사격훈련을 시작할 수

五州をいりりるりる

로켓 런처를 제 2 무기모드에 설정하 여 적을 목 은 한다. 그리고는 조준을 조 금 빗나가게 하여 발사하면 로켓탄이 적 에게 맞지 않고 책의 주위를 방급방급 도는 버그현상을 불 수 있다. 캘링턴 별 장에서와 같이 움직이지 않는 적이 있는 곳에서 시도하면 OK.



방병병 불아라운

CA 로메X 사이버미션

록쎈이 찌독천과 승류권을 쓴다!!



우선 목맨이 파동권과 승흥권을 사용하기 위해서 는 시그마(Σ)스테이지 2에 있는 숨겨진 방으로 가서 캡슐 옷을 입어야 한다. 숨겨진 방에 가기 위해서는 ①리프트를 유도해서 타고는 사다리로 올라가서 ②럿싱버너의 차지 슛을 사용해 왼쪽으 로 빠져나간다. 이때 바닥에 있는 가시모양의 트램

에 닿지 않도록 조심!! ③그리고는 벽을 타고(방향키 ←율

누른 채로) 아래로 한참을 내려가서 바닥에 닫게 되면 ④이번에는 왼쪽으 로 쭈~욱 가야하는데 그러면 캡슐 옷이 있는 곳으로 갈 수 있다.











엑스바스터를 MAX로 채워서 Ⅰ를 누른 채로 →를 놓으면 발동한다. 지 상에서 사용이 가능하며 발동한 파동탄은 모든 것을 관통한다.

역시 엑스바스터를 MAX로 채 워서 📭 누른 채로 🕕 를 놓으면 발동한 다. 지상에서 사용이 가능하며 삼숨중에는 무적이다



12/14 VERSION

SCHEDULE

			- Commission	- 01-1
259	이코 더 돌판~Defender of the future~	AIDE I	5800	AD
	골프하자 2-새로운 도전	소프트맥스	5800	SP
	유티에이로 파이팅 캠파인실	다분	5800	AC
	나 도리에움	세가보이즈	5800	AD
	- 2 1 100	-		14
12	더 실리게임	비지트	4800	Eti
2일	앨도라도 게이로 제3권	건물	2800	RP
881	원드레드 소드 @barar판	AIDt	980	SL
1591	원드레드 소드	AIDE	5800	SL
	에어보안심	CFII	6800	SL
	넷파치@VPACHI-보름 탐험대	다0 코크 전기	4800	SL
229	피시 이이즈 와임트	베를	5800	SP
	D) BBA MS	(0)(0);	6800	AC
	미크로스 M3 한정판	±0[0]	6800	AG
	MSR-METROPOLIS STREET RACER	AE21	5800	RA
	연행 프레즌트	NECCHENNE	6800	AD
	배를 비스타	원대 예쁘	5800	SLO
210	서풍의 광시곡	ABBUA	5800	RP
	- 10 100	1	- 1 - Top 1	des
겨울	세인트 포판스(제)	, 네스테	1	ET
	해피 레손	테이탈 플라스타	5800	AD
	일 보기도	AIZE	미정	RP
	일 브리드 @barar판	AD:	마정	RP
	ALEX~-Virus Composer~	이디어 팩토리	이정	SL
229	바이오 해제도 코드 베르니카 완전판	- ^건 큼	요장	AD
	이 보 재로 완전판 The ark of matter	넷비전	7600	AD
	파워체트레이십2001	CRI	5800	FIAI
	순우요일	NECCHAM	6800	AD
	사꾸라 대전 3~파라는 불타고 있는가?~~	AID1	7800	AD
	- 2001/200	3-1	-	
111	별도라도 개이트 제4권	건물	2800	RP
B	중요즈 무기도의 연덕	7(E	6800	AD
	이노센트 타어즈	글로벌A	6800	SFU
	NBA Hoops	2f≥#joj	야정	SP
	레드 루 점을 라운드의	이트웨이	이정	SP
	프레그란스 테일	타크전	가장	SAL
	JitherB-聖舒旦(假)	원쿠요 -	야정	PUZ

2001년	소득 가드에서 2	4(2)	이정 이정
	렇드셀트 세컨도	오미 야소프트	이정 TOL
	=240 = ~0 E	펜저	미정 SLG
	2 B C E	200	미정 ACT
	매작 더 개요랑	All 7 t	5800 TBL
	O 스테리트 물가역사(제의 탐정신사	012	UM ADV
	니쀼통겐의 반X	스(세스/세기	6800 ADV
	알렉사더 로드 후 되곤시아	FERMIN	n월 SLG

المانية د منها	- 25 till	m =	-'	10.0
2 %	Silent Scope (Import)	Konami	D &	STO
	Sonic Adventure 2	Saga	미정	ACT
21	7.350	EA Sports	미정	SPI
	Project Justice	Capcom Entertainment	미정	FAC
2/6	Phantasy Star Online	Sega	미정	RPO
139	18 Wheeler American Pro Trucker	Sega	미정	BAG
214	Stupid Invaders	Jbi Soft	D점	ACT
2 15	Legend of the Blade Masters	Ubi Salt	Diği	FAC
	Mars Matnx	Capcom Entertainment	Diği	AC
	F1 Championship 99	Segn	0 정	RAG
216	M O J T 2025	Ubi Solt	0 정	AC1
2/27	Surf Rocket Racer	Sega	미정	AC"
	Daytona USA Network Racing	Sega	이정	RA(
	OutTrigger	Sega	이정	AC1
2/28	Worms World Party	Ubi Seft	미정	AC1
	HydroSport Racing	Interactive	미정	AC1
4	- उम्र अव	mt -		
22	VIP	Ub: Soft	미참	AC1
279	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Exdos Interactive	0 정	1 ACT

:	199	水を最い	
216	ATH OLMIC	SCEt	6800 Su0
25%	サロン	건콩	7800 AC
	테크닉틱스	141310	6800 FT0
	<u>^</u> ₹+0 ₽5,410	SCE	6800 SLG
	초고속 사리 전 초고속 바둑	선세스	2000 TBL
	<u>초고속 A 라즈 초고속 잠기</u>	今は青へ	2000 TBL
1월중	세임 설렉트 5 후	유무카	4800 TBL

	- 2월 발태학			
12	마드나아트 클럽	A 스콘 Erri	5800	RAC
	ESPN 내서널 하키 나이,트(個)	코냐이	오픈	SPT
152	그란트리스모 3 A스테	SCEI	6800	RAC
229	광속 타니가와 장기	ME	6900	TBL
	NBA 라이브 2001	EAS	6900	SPT
	공천(銀)	각천사점	6800	SLG
하순 🏻	경 전 2	코에아	미정	SLG
21g	무나막 뜬 범패스트	아트덩크	6800	RPG
	쉐도 오브 에모라즈	코너이	의 참	ADV
	7 갈병단 J피닉쇼 서장편	타카라	1800	ACT
	다이너소아	UBI소프트	6800	ADV
	비탈 <i>박지</i> 하다			
对警	마이 토 엔드 예작 데이 오브 더 다스트루이어 :	DIMIX 나아	이상	RPG
	난폭한 프린세스	각천사점/ESP	6800	RPG
	수도고 배돌 이	2971	6800	RAC
	앤조이 매직	선소프트	0정	ETC
	스카이 건너	SCEI	5800	STG
	익스타0.네이션	SCEI	미정	ACT
	꽃과 태양과 바와	0 43	미참	ADV
	. 红 外明 四	-		
1일	존 모브 더 앤더스	코나미	오픈	ACT
	폭주 데코트라 완설 3	도이지스	미장	RAC
159	나와 마음	SCEI	5800	RPG
229]	바이오 해처를 모든 배탁나가 완전함	찬용	0,정	ADV

Play Station 2(US)

› YZP 전화학	·ų		
Knockout Kings 2001	EA Sports		SPT
NBA Hoopz SPT	EA Sports		SPT
NBA Shootout 2001 SPT	EA Sports	이정	SPT
NHL FaceOff 2001 SPT	EA Sports	이상	SPT
Navy Seals	UBI Soft	미정	SLG
Carrier The Next Mutation	UBI Soft	이점	AVG
Tiger Woods & PGA 2001	EA Sports	마정	SPT
Knockaut Kings 2001	EA Sports	0 정	SPT
Project Eden	UBI Soft	0.정	ACT
Dinosaur	UBI Soft	0 정	ARPG
320 ለካ መ .	ų.		
Age of Empires II: The Age of Kings	Konam	미참	SUG
Legacy of Kain Soul Reaver 2	Eidos Interactive	0.정	ADV
4x4 Evolution	Gathering of Developers	마장	RAC
	Knockout Kings 2001 NBA Hoopz SPT NBA Shootout 2001 SPT NHL FaceOff 2001 SPT Navy Seals Carrier: The Next Mutation Tiger Woods & PGA 2001 Knockout Kings 2001 Project Eden Dinosaur Age of Empires II: The Age of Kings Legacy of Kain Soul Resver 2	NBA Hoopz SPT EA Sports NBA Shootout 2001 SPT EA Sports NHL FaceOff 2001 SPT EA Sports Navy Seals UBI Soft Carrier The Next Mutation UBI Soft Tiger Woods & PGA 2001 EA Sports Knockout Kings 2001 EA Sports Knockout Kings 2001 EA Sports Project Eden UBI Soft Dinosaur UBI Soft LIBI Soft LIBI Soft LIBI Soft LIBI Soft EA Sports Knockout Kings 2001 EA Sports LiBI Soft LIBI Soft LIBI Soft LIBI Soft EA Sports Knockout Kings EA Sports Knockout Kings EA Sports EA Sports	Knockout Kings 2001 EA Sports IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

Play Station

	t An Abel of -			
25%	A/립봉황학원 1학년 순애반	7 웜	3800	TBL
	행납토라 잃어버린 사막의 도시(個)	2-40	口為	ADV
	익사이팅 프로레스 2	유크스	5800	SPT
	일본프로마작연맹공인 도장부수기 2 염기관	나그저트	2800	TBL

	에탈승관·TX	SNK	5800	ACT
	MAJOR WAYEA 리즈 C 홈비니 2-전국제인 전개다	<u>레스타</u>	1500	SLG
	MAJOR WAYEN Z.조 등록 크레이카 버스트-그 소의 내용로	현스£1	1500	FAG
	몰EIMO 트 파이팅 플파언십	캠콩	5800	FAG
	역사인 등 베스 3	2401	오픈	SPT
	배0 스블 사물레이션 ID 프로야구	코니티	오픈	TBL
	풍수입문	식세스	4800	ETC
	실종1500시 라즈 vol.54 THE 배구	Q3四個元/4	1500	SPT
	실플1500시 라즈 vol.55 THE 다트	O3퍼플릿셔	1500	ETC
1월증	이쿠야, 파라다이스	यस	5800	SLG
	estated)	케드	6800	ADV
	MILE IN	강당사	4800	ADV
	나니와 금융도 아오키 유치의 세긴홍산용	강담사	5800	TBL
	보급파1500엔사리즈 도키도키 포얏치오 보급파	DIC IONE	1500	RPG
	VD 表面中			
1일 [펜스타의 약출	<u>₩_7</u> Д <u>Б</u>	3800	SLG
	오에도 풍수인과을 하나비 2 명가판	DHE	1500	TBL
	장기 확감 프로에게 배운다 열기판	마번	1500	TBL
	출러배스 염기판	마번	1500	SPT
	이작점 플루나 달의 여신들	어팩트	3800	TBL
	스파이크 라이브러리 #004-사이폰 필터	上の呼点	2800	ACT
89	렌저 프른뜻 bis	엔터브레인	6800	SLG
	심어(지하는 라멘바시)	至0	2800	SLG
229	토니 호크의 프로 스케이터 2	석세스	5800	SPT
	Super Life 1500시리즈 스크린	석세스	1500	ADV
	Super Life 1500시2)즈 프란베르쥬의 정령	석세스	1500	ADV
	TMCE	남고	5800	RPG
295	PANDORA MAX SERIES Vol 6 ON 19-44	핀도라박스	1980	RPG
	사립등황학원 2학년 순에반	√8	3800	TBL
	10(2),010	아름라스	6800	APG
	나이사이 學性之 이사아이		7B00	RPG
	0(0,시(0) 20000개 환정 특별판	OHEL	12800	RPG
	사카다 고로 9단의 연주(集政) BPV	월저브레인	1500	TBL
	본격대전장기약LBPV	월처브레인	1500	TBL
	살국지3	回回	5800	SLG
	삼국지7	J0 0E	7800	BLG
	अंत्र आणा त			er i
325	사람봉황학원 3학년 순에반	39	3800	TBL
	암뿔형 시가	엔터브레인	마점	SRPG
	웨피 디이어트(46)	토의0,라이트익스프라스	이정	SLG
	로직프로 어드벤처	0 平0 平石	1980	PUZ
	시수터 프린세스	리다아웨스	6800	ADV
	시스터 프린세스 한정판	리디어워스	9800	ADV
	환상수호되전 vol.2 크리스탈 벨리의 결투	크네	미정	ADV

Playstation(US)

	2 + .eg	Photo of		
2월중	Dance Dance Revolution	Konami	8,정	MUS
2/1	Rescue Hero Molten Menace	UBI Soft	미정	ACT
2/6	Sea Doo Hydro Cross	тна	미절	RAC

2/7	Blaster Master Blasting Again	UBI Soft	CH	ACT
	Buretrick Wake Boarding	THO	미장	RAC
2/15	Raymen 2: Back to School	UBI Soft	미정	ACT
	Batman Racing	THO	미월	RAC
	Disney's Aladdin	UBI Soft	0(%)	ACT
	Tom Clancy's Rogue Spear	UBI Soft	미정	ACT
2/20	Tople Play 2002	EA Sports	이정	SPT
	Nascar Racers	UBI Soft	0.5	ACT
	Nicktoons Racing	THO	요참	RAC

Nint	endo 64 / 64DD			
	- 2+1			
2월증	이코 뛰다	난벤도	5800	RPG
	동물번장	널톄도	5800	ACT
3월중	등을의 숲	닉테토	5800	ETC
	- W	19 mg -		
	W PEQUT 64	권코크 Jp	7980	RAC
	물리이 본 사물레이 6개程)	R C 전자 경텔	CA	SLG
	공거스 메스트	- 	0139	SLG
	今まるみ 子	년원도	5800	ETC

-	+ 3-2高高			
25	Paper Mano	Nintendo	다 참 마정	ETC
	Conker's Bad Fur Day	Rare		
2/15	Eternal Darkness	Nintendo	11/21	ADV
3/16	Aidyn Chronicles. The First Mage	THQ	08	RPG
3/26	Pokemon Stadium GS	Nintendo	28	SLG
	Sea Dog HydroCross	Vabca: Entertainment	의 점	FIAC
395	Camivaie	Vatical Entertainment	0 &	ETC

	11년 년부명	יוי		
21% (동카 홍2001	난텐도	3800	LACT
2691	브레이브 사가 신창 이스타리아	타바라	4500	SAPO
	러브하나 파티	마∥러스 Ent.	4500	ADV
	75 (Mg)	TY .		
eg	오하스타 DOR GR	3 140	4800	MuS
981	승부사 천설 테쯔야 신주쿠천운편	OFFILM	4700	EtC
	에로 해로군	0 메지네어	4500	RPG
15일	DDR GB 3	코나이	4800	MUS
222	근육배우 3-선세기 서비이 법 열전(長)	코 ^나 O	4800	MUS
	대트로 켓 0 山內압 0 100(個)	코나이	0 5	ETC
23%	포켓 창	남조	4500	SLG
	수파쭌부만봉	이디어텍트라 반드레스트	4500	TBL
	Silly go tucky!	집중	4300	ETC
말	철 다의 전설 이상한 나무열매 대자의 장	년 년 년 도	3800	RPG
	실 다의 전설 0 상한 □무열매 찬공의 장	년태도	3800	RPG
	HS WA	nį -		
月晉 [위처드리	미스카 [4500	RPG
	위자드리 2 월거명의 유산	000	4500	RPG

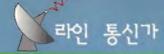
	와 도 드 라 3 다 0 '0 나도 의 , 사	0143	4500 RI
3	기익근드	알파트랑	이정 위
	코토배를	STATE:	미정 BI
	₩ ₩ FHM[GB]	길스	3800 A
	47	9	
19	크루스타(GB)	F10/II	3980 P
	및스트링 흡수 노려라 BMX캠페어	上のほう	4300 R/
15%	와 우드라카오 그 저 가장	2-A0	4500 R/
16%	원조 등통상GB	검치브레인	3980 E
2091	드레곤 해스로 콘스티즈 2 달라의 이상은 열차 무거의 이번	이닉스	5800 AI
	라. 하스트 프스마츠 / 날만도 이상하 열쇠일의 모함	에닉스	6800 RI

	14	i And at		
216	Army Men Arcade Biast	LUCAS ARTS	Dàj	ACT
	Aliens Thanatos Encounter	THQ	0 %	ACT
	Indiana Jones	LUCAS ARTS	0 &	AVG
	Robin Hood	LUCAS ARTS	0.5	ACT
	Menin	LUCAS ARTS	미정	AVG
2/17	Hercules	LUCAS ARTS	미정	ACT
2 9	Matt Holtman's Pro BMX	Activision	0 8	SPG
	191	i 우 첫째 여		
388	Rocket Power	THQ	피절	AGT
	Mickey's Speedway USA	Nuntendo	I Id	PIAC

	ng	Stell of	_	-	
218	트위비와 어떻의 보석(됨)		档 寸	0정	PUZ
	를 이 전일본 GT 선수%期		참 내	다성	SPT
	RMGT MEMA	•	MTQ	0,정	RAC
398	MA*EXE	•	건용	0 정	ACT
	고나마 화이와이레이십 카드밴쇼		3+0t	마장	RAC
	사일만드립 AGB		到 540	0.数	ADV
	골호. 스타 AGB		<u>d</u> →0	마장	SPT
18 3	스타 커뮤니케이터	1	到 40	0.정	ETC
1	예약로 취료(權)		코나이	마장	ADV
	문소터 기다인즈		코	이정	SAPG
	파워프로군 포켓 3		∄ ≒0	의정	SPT

	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	jan *		
25%	워드듀바바보 살바 WSC	서울라	4800	ADV
	와드 유 비만보고 싶어 느냐면동통만 WSC	AND CHES	6980	ADV
중순	수려로부녀전 컴퓨트 2 제3부 온하검전편	반표레스트	이장	SRPC
'월중	ZE7 0- ≏ERWSC1	사망(이 권사스템웍스	4500	ACT
12	1 동전시 건글 VOL1 AIG 도 7 WSC	Sicko	4500	SADV
상순	모조처함 0 오 토	fireto .	4500	SuG
2월경	SD간 날명용전 2 사전실	EK-K	3980	RPG
	BD건 남영용전 무자전설	₽CIO	3980	RPG
	다근하다 준 바를게이트	FICHO	4500	SLG

RPG:長春中日 10日 + SAPG:A原中の生物は + ARPG:特性物は + SAB - ABREVIOL TRE + RAD : R



O THATTONH

이번 달에 선물을 받으실 분입니다.

경남 진주시 주약동 김영준 독자 광주시 동구 계림동 김장원 독자

지난 닭 외잁드 카드를 적용한 결과 지신이 원하는 게임을 고를 수 있다는 것이 상당히 좋 온 반응을 얻었습니다. 그래서 이번 달부터는 계속해서 외일도 카드를 적용하기로 했습니다. 당첨되신 분은 라인에 전화를 걸어 주소와 전화 번호를 알려주시기 바랍니다(등기 반송을 막기 위해 전화번호를 기재하여 보내드립니다). 단. 15일까지 연락하지 않으면 무효 처리하겠습니 다 그렇게 되면 선물은 -- 후후후 ...

◎ 是对人和15mt例如

과월호를 구하지 못해 문의하는 분들을 위 한 공략 서비스가 일부 목자들에 의해 약용(?) 되는 것 같아 그 취지를 말씀드리고자 합니다. 공략 서비스는 꼭 하고싶은 게임이 있는데 공 략을 구하지 못할 경우 그것을 해결해주고자 함이지 값싸게 여러 가지 공략을 구할 수 있도 暴 해 주는 것은 아닙니다. 모 독자의 경우 FF7, FF9 DO7, 발키리 프로파일, 패러사이트 이 브 2, 다이노 크라이시스 2를 보내달라고 요청 하였는데, 최근의 라인을 구입하였다면 굳이 구할 필요도 없을뿐더러 주위에서 단행본을 쉽 게 찾아볼 수 있기에 공략 서비스를 이용할 필 요가 없다고 봅니다. 현재 편집부에서는 일주 일에 네다섯 건의 공략 서비스를 처리하고 있 으며 그로 인해 업무에 저장을 받을 정도입니 다. 가급적 공략 서비스는 한 번에 한 타이를 씩 쉽게 공략을 구하지 못하는 게임으로 요청 해 주셨으면 합니다. 서비스 이용 순서는 지금 까지와 같으며, 다음 달에는 CD를 통해 서비스 가능한 게임의 목록을 정리해 드리겠습니다.

- ① 라인에 전화를 걸어 원하는 공략이 라인 에 실린 적이 있는지 확인해 본다.
- ② 원하는 공략을 명시하여 반송용 우표 (1000원)와 함께 라인에 편지를 보낸다. (이때 반드시 주소와 전화번호를 확실하 게 기입할 것)
- ③ 라인에 편지가 도착한 후 5일 이내에 원 하는 공략의 복사본이 동기로 도착한다.
- ④ 라인에 편지를 보낸 날로부터 1주일 이내 에 도착하지 않으면 전화로 문의해 본다. (피치못할 사정으로 기한 내에 보내지 못 하는 경우 라인에서 먼저 전화연락을 드 립니다)
- ⑤ 되도록 휴가&마감 기간은 피한다 (휴가 기간은 매월 말)

MEGAPASS

보내는 사람

우편요금 수취인 후남부담

발송유효기간 1999 10 1-2001 9.30

서울 마포 우체국 중인 제 912 호

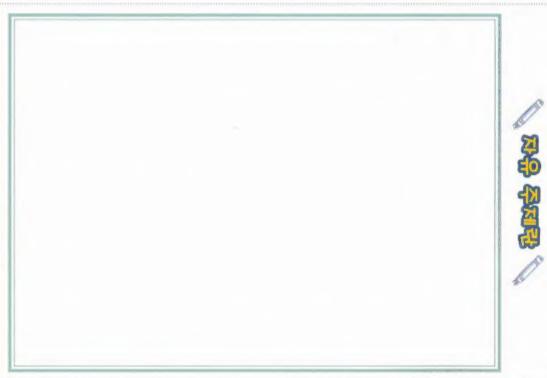
받는 사람

GAMELINE

서울특별시 마포구 서교통 468-3 대진 빌딩 3층 편집부 담당까앞

2 1 2 1 0

2001.개면특집호



초고속인터넷 특별기입권

메가패스 아나로루







GAMELINE 개편특집호 애독자 앙케이트 엽서



4 자유 발언대에 하고 싶은 말을 쓰세요. (개선/ 발전/ 불만/ 격리 등)

◆ 발매되지 않은 게임 중 기대되는 게임은?

◆ 이 돼친근에 가장 즐기는 게외은?

비디오 개일

개엄병단

장르

기름

EHOLE 9

티어빠명

타이빨웨

1. 개편하집호에서 중았던 내용은?(전 병위에서 3가지만)

(3) 2. 개편복집호에서 안품은 내용은? [전 방위]

(2)

(3)

나이:

3. 앞으로 개설했으면 하는 코너가 있다면? [기위 / 컬럼 / 그 외]

강우사 (02)654-0347 (02)471-2044 (02)823-5121 02)576-1653 02)419-9514 02)2272-6200 不够是對小 (02)332-2600 인안문의사 영도사 도서총환지성 (02)686-3005 (02)872-2915 (02)997-6700 02)945-8296 02)2245-3686 강남도서유통 영문사 진영사 02)579-4418 021312-8663 021326-1866 02)457-2891

서울지역

인천 · 경기도 (032)424-6050 무무시조 무무서적 보조도서 오도서 공무도서 공개도서 기업사 무실도서 032)503-7609 032)433-6494 (032)612-0845 (031)447-7210 (031)241-6300 (02)897-6772 031)402-3674 031)977-4428 02)945-8296 (031)744-8596 031)551-0306 (031)981-0848

무산시 (051)552-1188 동관출판 부산북북사 (051)895-4841 조진일로부신충부총판 한일층판 (051)466-1178 (051)751-0791

(031)637-2337 (031)532-5345

검상도 (055)241-8134 (055)755-3991 (055)434-5897 (055)646-8888 (055)426-0111 053)423-9193 (055)67-1303 054)262-5700 054)452-7915 (055)281-8118 증로서적 (054)853-7575

출청도 (041)732-3156 (042)252-1316 (041)551-3073 보보사장 모든사용 미영서목 회정진지 총판 총구단사적 승주문학사 이문서점 (043)213-0161 043)847-2819 (043)644-2835 전라도

응일서역 문의 분류터서적 시험정보센터 등이사실 원대사성 (062)225-9369 (063)282-3326 063|851-2001 (063)452-7620 (061)244-2744 061 662 2111 도서유통서원 (061)755-7923

감원도 (033)731-8424 (033)645-3361 (033)632-1555 (033)572-6060 (033)241-4133

제종시

광장서점 (064)731-1234

영화 자리 독자본들에게 이었게서 작전을 구할 수 없는

GAMELINE 개편특집호호 독자 왕케이트 열서

불만족 게임라인에 대한 만족도 : 마족 만족 보통

1

소유만 게임기종 : 기타: PSZ PK DZ N64 GB WS 22

1. 개편특집호에 나간 공략 중 어떤 게임을 구입하여 플레이 하고 있습니까?

(1)가면라이더 쿠우거 (2)빨라드 (3)천사의 프레즌트 (4)바운서 (5)7~모르모스 의 기병대 ~ (8)기통전사 건당 (기판타지스타 온라인 (8)파이넬 판타지(WSC) (외막밤 낭만 열렸의 검사 (10)데이토나 USA 2001 (11)토모요의 베디오 대착전 (12)조이드 (13)사조영용전 (14)뿌요뿌요 BOX (15)지온의 개보~공략지행서~ (16)智港IT

2. 구입한 게임에 대한 공략에 대한 평가를 한다면? 불만족스럽 다면 어떤 면이 그렇습니까?

① 만족한다 ② 불만족스럽다 [

3. 게임라인 개편특징호의 가격에 대해 어떻게 생각하신 LI JIF2

① 적당하다

2 조금 비싼 강이 돈다

Z

속

Tro

3

力の日の日

③ 가격은 별로 문제되지 않는다

Magapass



상품	가입코드	유효기간
메가페스	ML1028D184	2001.06.30
하나로통신	HL1028D185	2001.06.30
두루넷	DL1028D186	2001.06.30

신청처

- 0			
업체	ROOM	消费	部以八個
메가레스	열자이동통신	02-929-0020	www.joinmegapass.com
하나로통선	NE NE	02-928-8090	www.joinhanaro.com
두루넷	정보라인	02-433-3344	www.infothrunet.com

이벤트 내용

본 책자에 있는 초고속 인터넷 목별기입코드로 가입신청을 하신 후 설치가 끝나면 본택자 약월호를 이번트 경종으로 먹으로 배송해 드립니다.

이벤트 신청방법

1. 전화 신청 : 상담원과 본 역자에 있는 가입으므를 불러주시고 신청하면 됩니다.

2. 제당 홈페이지 가입신청 : 가입코드와 함께 가입신청서를 작성하시면 본인확인 전화를 드립니다.

초고속망 이벤트 요즘

언제	상	품 명	가입설치비	置の容量	PC등신무료	
named and a	ADSL프라미	엄	30,000	38,000		
叩川山스	ADSL라이트		30,000	29,000	8(0)	
	ADSLES ADSLESSE		40,000	38,000		
하나로통신			40,000	28,000	원라인	
	CATY		36,000	34,000	1	
두루넷	100000	경고지형	40,000	34,000	1100-0	
	CATV	중고미시청	40.000	38,000	니우누리	

송위 요금은 2000년 12월 현재 요금이며 각사의 요금정책에 따라 변통될수 있습니다. · ★장비암대로와 LAFFI드는 별도 (업체별/지역별 차이가 있습니다)



엄마, 나도 백과사전으로 공부할래요!

"연무에는 어떤 식물들이 삼고 있을까?"

개구리밥, 연꽃, 검정말, 물수세미…

선생님은 친구들의 숙제가 모두 정답이라고 하셨어요

"그럼, 개구리밥은 어떻게 생겼을까?"

"개구리밥은 우리 나라에서 자리는

식물 중에 가장 작은 꽃을 피운데요.

그리고 있처럼 생긴 뿌리는 물 속에 떠서 자란데요."

'전과에는 안 나왔는데…'

아이들은 신기한듯 저를 보고 놀랐어요.

선생님도 칭찬해 주셨어요.

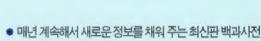
엄마가 사 주신 21세기 용진학습백과사전에

다 나와 있는데… 🤝









- 어려운 학교 숙제를 완벽하게 해결해 주는 백과시전 쉽게 찾아볼 수 있도록 주제별 가나다순으로 구성
- 각 분야의 전문가가 엄선한 국내 최대 30,000여 항목
- 21권의 책과 CD-ROM으로 구성된 멀티미디어 백과사전

달라진 학교 교육의 길잡이 -



문의처 080-233-1010



우와!! 이런 곳이 있었다니....



대한민국 게임매니아는 다 모여라!

www.stage21-co-kr

지금 스테이지 21에 오시면 엄청난 행운이 쏟아집니다!!

PLAY STATION
DREAM CAST
NINTENDO 64

인터넷 토탈 게임 쇼핑몰
스템이지 21

행운가득 기쁨가득 스테이지리 세상!



재미있는 게임도 즐기고 경품 까지!!

지금 스테이지21의 홈페이지를 방문하여 회원에 가입하세요. 회원이면 누구나 매일 하루에 한번씩 즐길 수 있는 스테이지21의 대박 경품게임 !! 재미있는 게임도 즐기고 엄청난 경품도 탈 수 있는 일석이조의 행운을 꽈악 잡으세요!

경을 올레이스테이션? Pc One 트립케스트 낙태로 Rd Compley Only 스타크라프트 메모스테

· 동권 제 54호 (1월 31일 발행) / 1996년 6월 25일 등록 / 등록번호 라 8234 / 서울특별시 서교등 468-3 대진빌딩 3층



파견적인 공동구매 실시!

매달 15일마다 소니 플레이스테이션2, 플래이스테이션1, 세가 드림캐스트 게임기등을 엄청나게 할인된 가격으로 선착순 공동구매를 실시합니다 최고의 게임기를 최저의 가격으로 구입할 수 있는 절호의 찬스를 절대 놓치지 마세요!